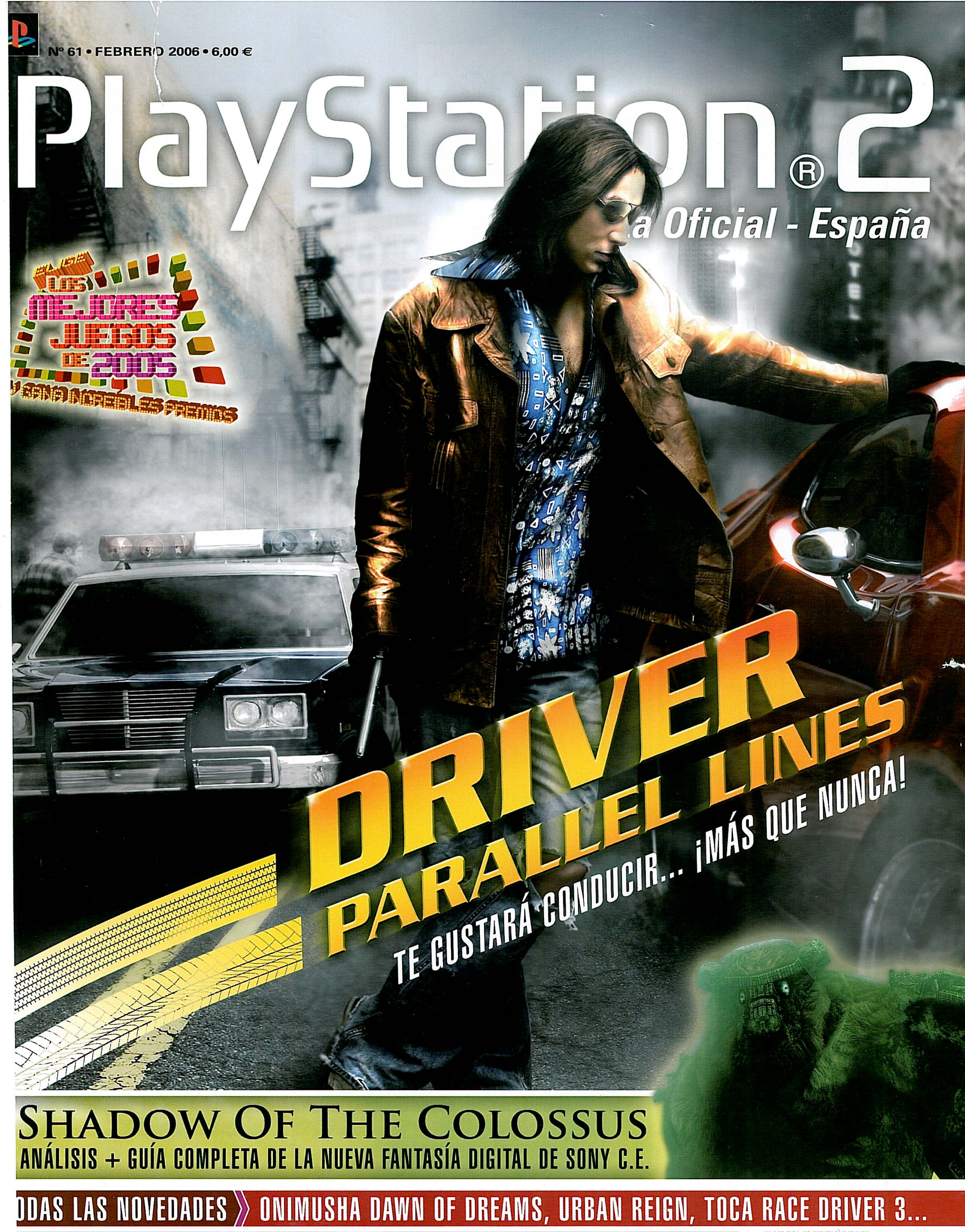


ZETA LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2 INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2

00061
8 420565 092005



DVD-DEMO (61)

Juega a los éxitos actuales de PlayStation 2



5 DEMOS JUGABLES

01. URBAN REIGN
02. TOCA RACE DRIVER 3
03. BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
04. LAS CRÓNICAS DE NARNIA
05. PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES













VIDEO DEMOS

- EL MAKING OF DE **GENJI**
  Descubre cómo se creó esta espectacular aventura de Game Republic.



- 3D FACE DIGITISTATION TECHNOLOGY
- TWISTED METAL DE PSP
- SLY & THE GANG EN «GOOBYE MY SWEET»





IMPORTANTE ! DESPUÉS DE JUGAR A CADA UNA DE LAS DEMOS, RESETEA TU PLAYSTATION 2 PARA VOLVER A ACCEDER AL MENÚ PRINCIPAL DEL DVD-ROM

¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!



REGALAMOS:

- 1 CHAQUETA MULTIMEDIA O'NEILL
- 35 SSX ON TOUR
- 30 PELÍCULAS DVD DE THE WARRIORS + 30 PINS + 30 CAMISETAS



REPORTAJES



034

¡Ayúdanos a elegir los mejores juegos de 2005 y podrás conseguir fantásticos premios como una PSP, packs de PS2 y lotes de juegos!



PRETEST



GUÍAS COMPLETAS DE SHADOW OF THE COLOSSUS Y TRUE CRIME NEW YORK CITY

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán y Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redacción: **Bruno Sol Nieto, Roberto Serrano Martín, Ana Márquez, Daniel Rodríguez**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Ángel Ibáñez Espinosa**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Carlos Burdalo, Javier Bautista, Isabel Garrido, Francisco Caballero, Yolanda González, David Castaño y Rafa Notario**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00. E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo)
C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado)
C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona
Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D.
46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º.
41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao.
Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grunmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**. Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, París, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán, Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**. Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé. **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid)
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARi



DRIVER PARALLEL LINES

Reflections da un nuevo ejemplo de hasta dónde puede llegar PS2 en manos de un buen grupo de programación. La velocidad adquiere una nueva dimensión a los mandos de Parallel Lines. Surca las calles de New York durante los 70 y la actualidad en este futuro clásico para consola.

TEST

SECCIONES



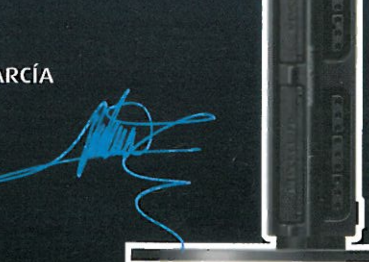




2006 SERÁ UN NUEVO AÑO PLAYSTATION

Al igual que la materia, ni se crea ni se destruye, tan sólo se transforma, el fenómeno PlayStation comienza a dibujar ante nosotros el inicio de un morphing en el que pugnan con igual fuerza tres imágenes grabadas en la retina de todos los que vivimos, con mayor o menor intensidad, el reconfortante universo del videojuego. Un triángulo de sensaciones y emociones sólidamente instauradas con PlayStation 2 a la cabeza y por ese objeto de poder llamado PSP que acapara los sueños y aspiraciones de una generación inquieta, que no conoce límites ni barreras para la diversión y el infinito caudal de posibilidades que ofrecen los puertos y conexiones que unen al prodigio portátil de Sony con el mundo real. Para completar el trío, nada mejor que el arquitecto de un futuro escrito sobre una superficie prototípica negra o plateada, pero de una grandilocuencia tal que ni nuestros sueños más salvajes podrían igualar.
PlayStation 3 ya comienza a despuntar, tras un pequeño paréntesis informativo, como la aurora de un nuevo día, acompañada de datos e imágenes increíbles e indescriptibles de sus primeros juegos. Sabemos que todavía quedan muchos meses para poder echarle el guante, aunque el goteo de información se irá tornando en lluvia torrencial según avance este recién estrenado 2006, pero dicen que cuando da comienzo un nuevo año, etapa o ciclo, uno dedica más tiempo a mirar al cielo e imaginar cosas imposibles, inalcanzables y a la vez necesarias. PS3 será capaz de hacer esas cosas imposibles, inalcanzables para el resto y totalmente necesarias para sentar las bases sobre la verdadera nueva generación del videojuego.

MARCOS GARCÍA
Director



BUZÓN PlayStation®2

> Envía tu carta a C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid PlayStation 2 Revista Oficial Buzón PlayStation o escríbenos al siguiente e-mail: doc.ps2@grupozeta.es

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PS2, de tu viaje a Japón con motivo del Tokyo Game Show, de tu PS2 «tuneada» •

El tema más conflictivo de 2006

Rubén Portela Silva
Vía e-mail.

Escribo, no sólo para hablar de juegos, si no de otro tema que afecta a la sociedad. Y es que cada vez que compro, o alquilo un videojuego (cosa que no pasa muy a menudo), mi padre me echa una bronca. Él es fumador (ahí el otro tema). Pues bien, el caso es que no entiendo cómo la gente puede decir que los videojuegos son muy malos, sin hacer nada respecto al tabaco. ¿Qué nos puede hacer un videojuego aparte de alegrarnos la tarde? Nos hace vivir momentos inolvidables, como la primera vez que juegas a un *Tekken* con un amigo. Son momentos que no se olvidan. ¿Qué nos da sin embargo el tabaco? ¿Nos alegra el día, o nos proporciona momentos inolvidables igual que los videojuegos? Para todos los fumadores que lean esto, especialmente a los que nunca hayan probado un videojuego, ¿por qué no probáis a cambiar un pitillo por un mando de la **Play**? Veréis cómo os lo pasáis mejor y sin poner en peligro vuestra salud. No pongáis excusas, porque el que de verdad quiere, lo consigue.

Gráficos espectaculares, ¿para qué?

Igor
Urnieta (Guipuzcoa).

Está claro que en el día de hoy se valora mucho más en un videojuego que tenga buenos gráficos o que sea muy espectacular. Los gráficos están muy bien pero no son tan importantes... Normalmente no suelen ser muy largos o se acaban antes de que los empieces, esto suele pasar muy a menudo con licencias de películas. Pero lo que hace a un juego verdaderamente divertido es que tenga una buena historia y que no sea nada repetitivo. Y quién no ha querido alguna vez cambiar un poco, o totalmente, un juego. Miles de ideas desperdiciadas. Por eso hago un llamamiento desde aquí a las empresas de videojuegos para que cuando vean a un chaval o un adulto por la calle no duden en



Mario Martín se ha buscado a un buen grupo de personajes de FF (aunque también está Snake) para defender a su PS2 de intrusos.

EL TEMA DEL MES

¿Qué te gustaría ver en futuras actualizaciones del firmware de PlayStation Portable?

MP3 durante la navegación por los menús

Dani Déniz.
Vía e-mail.

En futuras actualizaciones de nuestra adorada **PSP**, vendría bien una opción que de la posibilidad de elegir entre cargar automáticamente el UMD introducido o, por el contrario, abrir primero el menú (muchas veces apetece ver un *videoclip* grabado en la *Memory Stick* antes de empezar a jugar o ver lo que tenga el UMD que ya está dentro de **PSP**). Otra opción buena sería que las canciones guardadas en el apartado música (MP3 y demás) no se pausaran cuando vas a mirar su información, o mientras sigues navegando por el menú principal. Así tendríamos banda sonora durante la navegación en el menú (que es como el escritorio de **PSP** ya que le podemos poner *wallpaper* personalizado y tal).

Salidas de audio y vídeo, y Dolby Digital 5.1

Antonio Villar Preto.
Vía e-mail.

Además de lo que proponéis, estaría bien que se incluyera sintonizador TDT (junto al normal para tener acceso a la mayor variedad de canales). Propongo también actualizar el diseño y dotar a **PSP** de salidas de audio y vídeo para que sea posible conectarla a una televisión. Y llegados a este punto, ¿qué tal incluir sonido *Dolby Digital 5.1* para películas y juegos?

Me encantaría ver funcionando un localizador GPS

Mario Martín González.
Vía e-mail.

No tengo **PSP** aún, pero si la tuviera me encantaría ver funcionando el localizador GPS, debe ser la bomba en esa pedazo de pantalla. También me gustaría probarla como teléfono móvil. Total, a este paso **PSP** se va a convertir en un objeto estándar en la utilización cotidiana (quizá cuando baje un poco el precio...).

Que pudiese transformarse en un teléfono móvil...

Paloma Domingo Rama.
Almàssera (Valencia).

La verdad es que yo, de momento, sólo la utilizo para jugar. ¡Si ni siquiera entiendo todas las funciones de mi móvil, imagináos las de **PSP**! Supongo que estaría bien que pudiese transformarse en un teléfono móvil con algún tipo de accesorio; así lo tendríamos todo en uno. Y, por supuesto, no estaría nada mal que supiese limpiar, planchar, ir a hacer la compra... Porque desde que la tengo ya no recuerdo cómo se hacen todas esas cosas. Y lo mejor de todo, que con ella le pudiese borrar la memoria a mi madre, para que olvidase que no he hecho todas esas tareas. Supongo que soñar es gratis. Por cierto, seguid así, sois de lo mejorcito que hay en el sector.

Jugar por Wi-Fi a larga distancia

Gonzalo Ramírez Fernández.
Vía e-mail.

Yo que soy un gran «videoconsolero» me gustaría que en la nueva **PSP**, que por cierto tengo, le pusieran una antena especial Wi-Fi para jugar On-line con los compañeros a larga distancia, y además, un sistema de *chat* porque si unimos eso con la antena Wi-Fi sería «la caña».

En el próximo número, el tema será:

Se rumorea que **Sony** está rediseñando el mando de PS3 que se vio en la feria E3. ¿Cómo te gustaría que fuese? ¿qué funciones te gustaría que incluyese?

punTÚa

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.



PRINCE OF PERSIA 3

Verónica Gómez Lara, Villa de Vallecas (Madrid).
Este juego merece más puntuación, por la gran variedad de plataformas, gráficos que tiene y las carreras de cuádrigas, para mí ésta es la mejor edición de la saga *Prince Of Persia*.
Por ello quiero decir que es un juego que a nadie debe faltarle, es el mejor título de plataformas por encima de *God Of War*.



SHADOW THE HEDGEHOG

Josu Arregui, vía e-mail.
En el número de enero le disteis un 6.9, y es que normalmente estoy de acuerdo, pero ponerle una puntuación más baja que a un juego de recopilaciones... Yo le doy 9.5 porque los gráficos me han parecido una maravilla, las texturas y los contornos de los personajes y objetos eran perfectos y ya me gustaría ver a mí un juego que llegue a alcanzar su jugabilidad.

¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo! • ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de PlayStation 2 Revista Oficial?

preguntarle, seguramente tendrá mejores ideas que éstas.

¡Yo también puedo!

Manuela Camacho
Vía e-mail.
Hola, me llamo Manuela Camacho, tengo 63 años y me encanta jugar con **PlayStation 2**. Jugar a la **Play** no es cosa de niños y cualquiera puede jugar porque es muy divertido. A mi me encanta echarme una carrera con mi nieto a *Moto GP*, aunque casi siempre me gana. El videojuego que más me gusta es *Crash Bandicoot* y el de las motos. Invito a todos los adultos e incluso a gente de mi edad para que juegue con **PS2**, y si no saben, que sus hijos o nietos les enseñen como a mi.



En defensa de Shadow Of Rome

Lear Manuel Morcillo del Río
Vía e-mail.
En vuestro Nº60, un lector escribió en esta misma sección que el mejor juego de gladiadores que había visto era *Colosseum*. Pues bien, yo le invito a que pruebe *Shadow Of Rome*, pues es el mejor título de gladiadores que he probado. Además, no sólo es de luchar sino que también en algunas misiones debes ser espía. También añadió que ese juego era más adictivo al poder luchar con animales, en *Shadow Of Rome* puedes luchar con toros o tigres y también con elefantes, buitres, lobos, ect. Y por si todo esto fuera poco, se pueden además hacer carreras de caballos que se convierten en ensangrentadas batallas. Eso por no contar las numerosas armas que deberás ir quitando a tus contrincantes. Tanto en el modo Espía como en el modo Gladiador puedes cambiar de vestuario. De los juegos de gladiadores que he visto éste ha sido el mejor.

Alberto Romero y su hermano, caracterizados como dos personajes de su juego preferido: Kingdom Hearts.



Fútbol Americano en PlayStation 2

David Aguilera.
Vía e-mail.
Soy un gran aficionado al fútbol americano y cada año me compro el *Madden* respectivo, el *2006* salió en septiembre y todavía no he visto mención alguna sobre él (sólo decir que el mayor realismo en los juegos deportivos está en los títulos de fútbol americano, y nada más). De acuerdo que tengáis que hablar de los más importantes de cada mes, también estoy de acuerdo en que este deporte no es muy popular por estos lares pero en cuatro meses podríais haber hecho algún comentario de éste o de otros de este magnífico deporte, o hablar de juegos no tan conocidos o populares en España. Es una pequeña frustración la que me llena por ese motivo, ya que como hay tan pocos aficionados a este deporte no se habla casi nada, por no decir nada. Eso no pasa por ejemplo con la NBA que como está Gasol jugando en la liga americana de baloncesto el deporte se ha popularizado muchísimo aquí, y cada vez que sale un programa referido a esa disciplina lo comentáis al instante o al mes, no es que me parezca mal pero podríais hacer lo mismo con otros juegos no tan popularizados. Obviando este comentario, me encanta vuestra revista pero todo lo bueno se puede mejorar.

Nota de la redacción: Junto a títulos como *Madden 2006*, hay una gran cantidad de juegos para PlayStation 2 cuya calidad o, en este caso, aceptación en el mercado nos obligan, a veces, a omitir su aparición en nuestras páginas en favor de otros títulos más esperados.

Los 10 mandamientos PlayStation

Fernanda Nkono.
Vía e-mail.
1.- Amarás a tu **PS2** sobre todas las cosas; 2.- No usarás el nombre de **PS2** en vano; 3.- Leerás cada mes **PS2 Revista Oficial**; 4.- No engañarás a tu PS2 con otra consola; 5.- No piratearás tu **PS2**; 6.- Humillarás a tu oponente; 7.- Alardearás de tus proezas; 8.- Compartirás tu **PS2** con los amigos; 9.- Te acordarás de la madre de los creadores de los juegos más difíciles; 10.- No maltratarás a tu **PlayStation 2**.



REGALAMOS CINCO JUEGOS BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT.

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PS2 o PSP... Las mejores cartas o e-mails ganarán un juego Battlefiled 2: Modern Combat para PlayStation 2.

Si ves este símbolo junto a tu nombre, ¡enhorabuena, habrás ganado el juego del mes!

¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con el símbolo de la izquierda se llevarán uno de los 5 Need For Speed Most Wanted que regalamos!

NOTICIAS

Toda la actualidad de PlayStation 2

¡¡DRAGON QUEST CONFIRMADO!!

Square Enix desembarca a lo grande en Europa...

Por fin las súplicas de miles de seguidores europeos finalizarán el próximo mes de abril con la comercialización del último capítulo de la aclamada serie que triunfa en Japón desde hace dos décadas. Tras un arrollador éxito en Japón y EE.UU. (en el país del Sol Naciente se han alcanzado casi 4 millones de unidades vendidas), ***Dragon Quest: El Periplo Del Rey Maldito*** aterrizará en España con los textos en castellano y una gran conversión PAL. Aún faltan por confirmar más datos (rezamos para que tanto el *packaging* original como la *demo* de *Final Fantasy XII* se mantengan al cruzar el charco) pero ya podemos asegurar que, tras años de angustiosa espera, los amantes de uno de los mejores *Action RPG* de la historia podrán saciar sus ansias con esta excelente entrega elaborada por **Level 5**. También podemos confirmar que otras joyas del género como *Final Fantasy XII* y *Kingdom Hearts II* (esta última ha superado en Japón el millón de unidades vendidas en tan sólo un par de semanas) llegarán a lo largo de este año y principios del próximo a las estanterías europeas. Estupendas noticias para todos los que, mes a mes, miran esperanzados las lejanas tierras de Oriente.



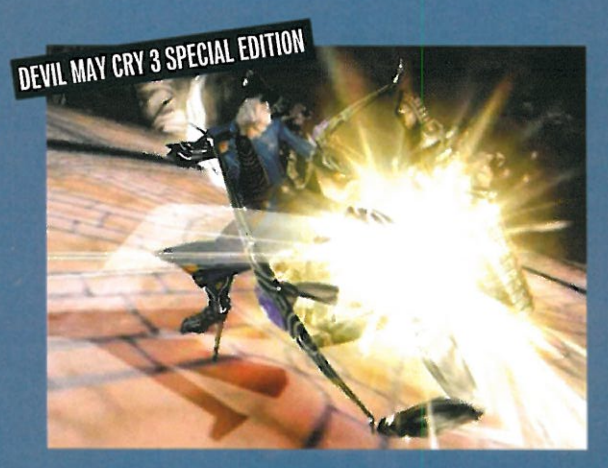


NOVEDADES CAPCOM

Devil May Cry 3 Special Edition y Okami calientan motores

A principios de año la fructífera compañía nipona nos deleitará con dos nuevos clásicos para **PS2**. Aprovechando la reedición de *Devil May Cry 3* en Japón y EE.UU. **Capcom** ha decidido dar un nuevo aire al título incluyendo como principal novedad un personaje jugable de nombre Vergil. Un poco más tarde (el 20 de abril) Okami hará su aparición, uno de los títulos que más furor causó durante el pasado **E3** por su originalidad en el concepto y desarrollo (casi una rareza «made in Japan»). Esperamos ansiosamente noticias sobre la comercialización de ambos títulos en Europa.

DEVIL MAY CRY 3 SPECIAL EDITION



OKAMI





OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

El mito de AM#2 surcará al fin PS2

Los ingleses **Sumo Digital** traerán el próximo marzo, y por primera vez en **PS2**, toda la magia y el carisma de uno de los mayores mitos de la conducción recreativa: *OutRun*. Prepárate para pilotar los modelos más exclusivos de *Ferrari* por carreteras de ensueño, acompañado de melodías tan legendarias como *Magical Sound Shower* o *Passing Breeze*. La edición 2006: *Coast 2 Coast* incorporará todos los circuitos y vehículos del *OutRun 2* de los recreativos, pero además añadirá nuevos modos de juego exclusivos, juego On-line para 6 jugadores y la posibilidad de intercambiar datos (y sorpresas) con la versión **PSP** que llegará a las tiendas en las mismas fechas. Echa un vistazo a estas pantallas y empieza a soñar con derrapes imposibles y adelantamientos de vértigo.

KONAMI DA A CONOCER NUEVAS FECHAS

Curse Of Darkness y Suikoden Tactics

Dos brillantes franquicias como *Castlevania* y *Suikoden* ya tienen nuevas fechas confirmadas para su distribución en España. ***Castlevania: Curse Of Darkness*** nos devolverá a la eterna lucha de la familia Belmont con el conde Drácula el próximo 16 de febrero, en un nuevo intento por acercar la incursión en 3D de la saga a la inolvidable experiencia de *Symphony Of The Night* para PSone. ***Suikoden Tactics***, por su parte, nos traslada a un épico mundo donde podemos reclutar a más de cincuenta personajes en la piel del joven Kyril. La fecha de aparición se ha fijado para el 23 de febrero. Ambos títulos incorporan jugosas novedades respecto a sus predecesores. En el caso de *Curse Of Darkness* se ha introducido un mayor porcentaje de *RPG* y libertad a una cámara que cosechó negativas críticas en el primer título. *Suikoden Tactics* nos transportará a la misma línea temporal de la cuarta entrega pero con grandes dosis de estrategia.

PROEIN, EN PRIMERA LÍNEA DE FUEGO

Marzo bélico con Commandos S. Force y Rogue Trooper



Con el invierno fuera de combate, dos títulos bélicos de muy diferente corte irrumpirán en el mercado el próximo marzo para amenizar la primavera con el sonido de las balas. *Commandos Strike Force* es el esperadísimo bautismo de los españoles **Pyro Studios** en el mundo de los *shooters* 3D, donde han integrado el elemento estratégico característico de la saga *Commandos* a la feroz jugabilidad de un *Medal Of Honor*. **Proein** ultima también el lanzamiento de *Rogue Trooper*, la última creación de **Rebellion**, un trepidante *shooter* en tercera persona, inspirado en un popular cómic de la editorial **2.000 AD**. En él controlaremos a un soldado creado genéticamente y armado hasta los dientes.

LA SAGA GTA REGRESA A PS2

Y lo hará con la adaptación de *Liberty City Stories*. Además, los rumores sobre una nueva entrega ambientada en la capital londinense cobran más fuerza. Como ya es clásico en **Rockstar**, no esperamos comunicado hasta bien entrado el año.

PLAYSTATION 3 SE DEJA VER (PERO POCO) EN EL CES 2006

En la última edición del evento celebrado en Las Vegas se pudo volver a ver el mismo diseño conceptual de **PS3** mostrado en el pasado **E3**. El controvertido mando ha desaparecido misteriosamente...

EL REGRESO DE TIME CRISIS

El pasado 11 de enero **Namco** dio a conocer la nueva entrega de *Time Crisis* para *System 258*. La cuarta parte de esta prestigiosa franquicia llegará a los salones recreativos el próximo mes de julio.

DRAGON BALL CONTRAATACA

Bandai ya se encuentra preparando la conversión de la recreativa para *Namco System 246*, *Super Dragon Ball Z*. Detrás del proyecto se encuentra el ex-productor del clásico *Street Fighter II*, Noritaka san.



EA ANUNCIA NUEVOS TÍTULOS

Llegan nuevos títulos al amplio repertorio deportivo de **Electronic Arts**. La división canadiense de la compañía americana está dando los últimos retoques a la secuela del exitoso *FIFA Street* y la franquicia de *rugby* por excelencia. En el caso del fútbol callejero, podremos elegir un total de 20 equipos nacionales abanderados por más de 300 estrellas del deporte rey. Los amantes del *rugby* encontrarán un producto muy completo en la última edición de Rugby. Tendremos un total de cinco competiciones a elegir (incluyendo el torneo seis naciones). Los dos títulos cuentan con licencias oficiales para dotarlos de un mayor realismo.

¡¡COMIENZA LA FIEBRE FFXII!!

Sony Computer Ent. ya tiene preparado el nuevo diseño para su estilosa gama *Slim*. Con motivo del lanzamiento de *Final Fantasy XII* en Japón el próximo 16 de marzo, la compañía japonesa ha dado a conocer el «nuevo» *hardware* y *packaging* que acompañará a la nueva entrega de la épica saga de **Square Enix**. Con el logotipo del juego grabado en la consola, **PlayStation 2** luce mejor aspecto que nunca. Su llegada a Europa es aún un misterio, ya que se trata de una edición limitada.



La consola sigue manteniendo las mismas características a pesar del nuevo look

TOP 10

El mes de febrero ha traído consigo un pequeño terremoto en las listas de los juegos más alquilados y vendidos. Entre los primeros destaca la impresionante irrupción de *Las Crónicas De Narnia*, ayudado por su éxito en las pantallas de cine. Por su parte, *Need For Speed: Most Wanted* se ha hecho con la primera posición de los juegos más vendidos, y sospechamos que tardará mucho en ser derrocado. *Resident Evil 4* sigue siendo nuestro favorito.

LOS MEJORES — FEBRERO 2006 — PlayStation 2 Revista Oficial - España



- 01- RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)
- 02- SHADOW OF THE COLOSSUS (SONY C.E.)
- 03- SOUL CALIBUR 3 (SONY C.E.-NAMCO)
- 04- NEED FOR SPEED MOST WANTED (EA GAMES)
- 05- THE WARRIORS (TAKE 2)
- 06- TRUE CRIME: NEW YORK CITY (ACTIVISION)
- 07- PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
- 08- URBAN REIGN (NAMCO-SONY C.E.)
- 09- GUN (ACTIVISION)
- 10- CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE (ACTIVISION)

LOS MÁS ALQUILADOS — DICIEMBRE 2005 — BLOCKBUSTER



- 01- LAS CRÓNICAS DE NARNIA (ATARI)
- 02- THE MATRIX: PATH OF NEO (ATARI)
- 03 NEED FOR SPEED MOST WANTED (EA GAMES)
- 04- PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
- 05 RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)
- 06 DRAGON BALL Z: B. TENKAICHI (BANDAI-ATARI)
- 07- HARRY POTTER Y EL C. DE FUEGO (EA GAMES)
- 08 EYETOY PLAY 3 (SONY C.E.)
- 09- LOS SIMS 2 (EA GAMES)
- 10- FIFA 06 (EA SPORTS)

LOS MÁS VENDIDOS — del 1 al 31 de DICIEMBRE — GAME



- 01- NEED FOR SPEED: MOST WANTED (EA GAMES)
- 02- PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
- 03- EYE TOY: PLAY 3 + CÁMARA (SONY C.E.)
- 04- FIFA 06 (EA SPORTS)
- 05- P. OF PERSIA: LAS DOS CORONAS (UBI SOFT)
- 06- TRUE CRIME: NEW YORK CITY (ACTIVISION)
- 07- FIFA STREET (PLATINUM) (EA SPORTS BIG)
- 08- SINGSTAR POP + MICRÓFONOS (SONY C.E.)
- 09- CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE (ACTIVISION)
- 10- DRAGON BALL Z B. TENKAICHI (ATARI)

EL CIELO VOLVERÁ A SER TU CAMPO DE BATALLA CON ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR

Namco ultima una nueva entrega de su saga de arcades aéreos

Aún sin fecha de lanzamiento oficial para Europa y Estados Unidos (en Japón saldrá el próximo 23 de marzo), la nueva entrega de *Ace Combat* se centrará en el duelo contra otros ases del aire, en una trama anterior en el tiempo (15 años) a los sucesos narrados en *Ace Combat 5*. *AC Combat Zero: The Belkan War* nos meterá de pleno en aquel conflicto armado al que se hacia referencia en la *intro* de *AC5*, y donde encarnaremos a un mercenario contratado por *Ustio*, un pequeño país fronterizo con *Belka*. Desafortunadamente ya se ha anunciado que no incluirá juego On-line, pero sí modo *split-screen* para dos jugadores (rescatado de *AC4*). La lista de aviones a pilotar será como siempre escalofriante, pero de momento sólo se han desvelado algunos modelos, como el *F-15c Eagle*, el *F/A-18c* o el *Typhoon*. Por cierto, *AC Zero: The Belkan War* podría llegar a Europa bajo el sello **Bandai Namco Games**, si se confirman las noticias de la fusión entre ambas compañías (lo que tendría lugar el próximo 31 de marzo), dando lugar a un nuevo gigante de los videojuegos.

«THE BELKAN WAR PODRÍA SALIR BAJO EL SELLO BANDAI NAMCO GAMES»



Este nuevo Ace Combat volverá a deslumbrarnos con el modelado, casi fotográfico, de sus aviones

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO DRAGON BALL 2 BUDOKAI TENKAICHI

- José Luis Asensio Vivancos (MURCIA)
- Javier Sandoval Hernández (MURCIA)
- José Manuel Rodríguez (Tenerife)
- Ascensión Ruiz Corbalán (MURCIA)
- Mario Pardo Pareja (CUENCA)
- Francisco Aparicio Sánchez (MURCIA)
- Manuel Arrieta Rosado (MADRID)
- Luz Montoya González (CÓRDOBA)
- José Pérez Pérez (BARCELONA)
- Sergio López Alvarez (MADRID)
- Daniel Baello Ponte (MURCIA)
- Yasmina Valera Piñeiro (LA CORUÑA)
- David Rodríguez Martín (MADRID)
- Mª Dolores Ramos Díaz (TARRAGONA)
- Ángel Sánchez Espósito (BARCELONA)
- Roberto Benítez Ruiz (MÁLAGA)
- Carlos Moreno Luna (BARCELONA)
- Adrián O. Ballano Fleita (Las Palmas)
- Montse Cussó Porredón (BARCELONA)
- J. Carlos Serra Martínez (BARCELONA)

CONCURSO MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

- Jorge Calo Domínguez (GERONA)
- Yeray García Gil (MURCIA)
- Vicente Sancho Gili (BARCELONA)
- Fco. José Rojano Barreiro (MADRID)
- Ignacio Díaz Menéndez (MADRID)
- José Ernesto Pascual Padilla (MURCIA)
- J. Alberto Bonilla Vallejo (MADRID)
- Fernando Murua Vidal (LA CORUÑA)
- F. Guijarro Hidalgo (CIUDAD REAL)
- Alejandro Bonilla Díaz (LAS PALMAS)
- J. Marugán Salamanca (MADRID)
- Silvia Lázaro Segura (ALMERÍA)
- Armando Cruz Piqué (S. C. de Tenerife)
- Cristina Fuentes Marco (TARRAGONA)
- Sergio Fernández Carrera (MADRID)
- Alejandro L. Gómez Martínez (MURCIA)
- David Gil Sabrido (TOLEDO)
- Pilar García de la Vega (MÁLAGA)
- Alonso Díaz Marín (BARCELONA)
- Raúl Román Prieto (SEVILLA)
- Jesús Hermida Cortés (MADRID)
- F. J. Hernández Arjona (BARCELONA)
- C. Bautista Corrochano (TOLEDO)
- Csaba Ugrai Zsolt (MADRID)
- Jonathan Buendía Urdiales (TOLEDO)

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO DESDE RUSIA CON AMOR

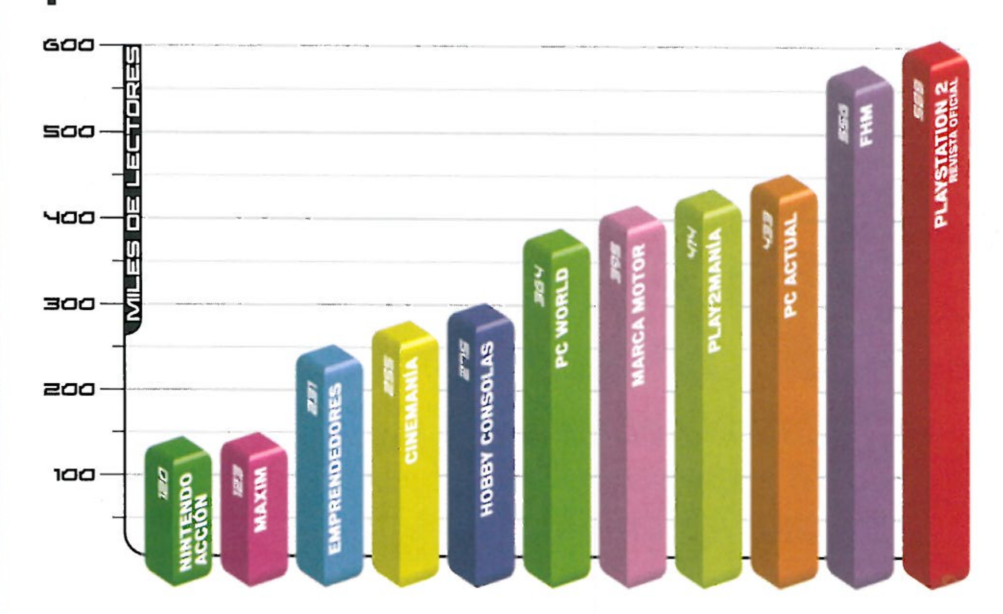
- Consuelo Romero Algeciras (MADRID)
- Andrés Acosta Rodríguez (VALLADOLID)
- Mª del Prado Buitrón Ruiz (MADRID)
- Félix Mansilla Riocerezo (BURGOS)
- Eva María Oujo Pérez (LA CORUÑA)
- Ana Presucha (MADRID)
- Luis Carmelo Pequenís Quiles (HUELVA)
- David Ruiz Crego (VIZCAYA)
- Irma Peñas Renal (GERONA)
- Jordi Figuls Sanantonio (BARCELONA)
- Antonio Martín Prieto (SEVILLA)
- Pablo Muñoz García (MADRID)
- Carlos Rovira Just (ALICANTE)
- Fco. David León Villanueva (ALBACETE)
- Isabel Coll Torrents (BARCELONA)
- Ramón Jiménez Silva (MADRID)
- Iván Alén Fernández (ORENSE)
- Pilar Cano Nicolás (BARCELONA)
- Jorge Santalla Fernández (LA CORUÑA)
- Juan L. Ledesma Hernández (MADRID)



GAME ESPAÑA ABRE SU TIENDA NÚMERO 100

La prestigiosa cadena de establecimientos orientados al ocio electrónico se encuentra de estreno. El pasado 18 de diciembre, con motivo de la apertura de un nuevo local en Logroño alcanzó la mágica cifra de las 100 tiendas distribuidas en territorio español. Las previsiones del director general Pablo Crespo no pueden ser más positivas. Espera un crecimiento del 50% en cuanto a superficie ocupada. Sin duda, un año mágico.

¡SEGUIMOS SIENDO LÍDERES!



Según los últimos datos ofrecidos por el EGM (Estudio General de Medios) ***PlayStation 2 Revista Oficial*** es la publicación de videojuegos más leída de España, por encima de Hobby Consolas y Play2Mania. Gracias a todos por vuestra confianza y por seguirnos mes a mes, sin vosotros no hubiese sido posible. El estudio además refleja que tenemos una audiencia superior a revistas masculinas como FHM y Maxim, de tecnología, PC Actual, e incluso de motor, Marca Motor. Un hecho importante que refleja que los videojuegos están superando a otros sectores más tradicionales.



DRIVER PARALLEL LINES

Cuando el realismo y la conducción se convierten en arte







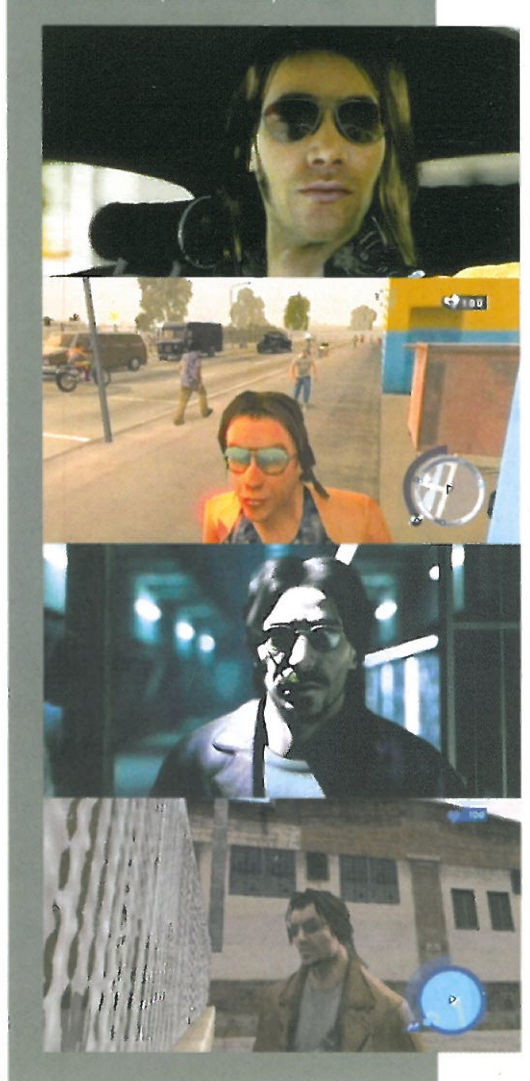


Velocidad, adrenalina, acción... Parallel Lines es un cúmulo de sensaciones

Han pasado ya casi tres años desde que *Driv3r* hiciera su aparición en los 128 *bits* de **Sony**, dejando un sabor agridulce a todos los seguidores de una saga que, allá por 1999, comenzó a forjar los primeros cimientos de lo que se convertiría poco más tarde en el género referente de la actual generación de consolas: la aventura/acción en 3D (su máximo exponente se esconde bajo las siglas *GTA*). Tras un debut antológico, una secuela que introdujo las primeras misiones a pie y el fallido salto generacional de la tercera entrega, **Reflections** apuesta en este último episodio por el equilibrio en todos los apartados. Siendo conscientes de las limitaciones técnicas de **PlayStation 2** y su *Emotion Engine*, la compañía británica ha elaborado, al fin, un *engine* 3D capaz de ser manejado por la consola. A su vez, la constante frustración por la excesiva exigencia en la conducción y manejo de los vehículos se ha transformado en una ajustadísima curva de dificultad que te permitirá disfrutar del juego en todo momento. Sin duda dos piezas clave que relegaron a *Stuntman* y *Driv3r* a la simple corrección cuando apuntaban a lo más alto en sus primeras fases de desarrollo. ***Parallel Lines*** nace con la lección bien aprendida y, bajo la supervisión de Gareth Edmondson (su hermano y socio Martin abandonó la compañía poco antes de comenzar el proyecto) y el duro trabajo diario de más de 100 personas en las oficinas de *Newcastle*, vemos cómo poco a poco va forjándose un nuevo clásico contemporáneo que devolverá a la saga *Driver* todo el esplendor y fascinación que se merece. Si en nuestro anterior número ya incluíamos a ***Parallel Lines*** entre los juegos más importantes del recién estrenado 2006, tras jugar con esta *beta* no podemos más que reafirmarnos y seguir apostando fuerte por un título que hará las delicias de los amantes de la conducción más salvaje y temeraria. Prepárate para coger tu *DualShock* y disfrutar con los choques y persecuciones más violentas y desenfrenadas. El mejor *Driver* ha vuelto...

THE KID

El agente Tanner (protagonista en anteriores entregas) ha dejado paso a un nuevo personaje principal. «The Kid» evolucionará a lo largo del juego de forma radical. Le acompañarás desde sus inicios como conductor profesional (en 1978 con tan sólo 18 años) hasta su salida de la cárcel en la actualidad (2006). El cambio no sólo se acusará en un nuevo *look*. Verás cómo veinte años entre rejas han dejado intactas sus ansias por la conducción y velocidad.





No hay sensación comparable a la de surcar velozmente el puente de Brooklyn al atardecer mientras eres perseguido por un gran número de coches policiales

VEHÍCULOS Y EXTERIORES

El grado de perfección alcanzado en la recreación de cada coche, cada calle o edificio de Nueva York sólo ha sido posible gracias al gran trabajo realizado por el equipo de Reflections. Técnicamente goza de un detalle extremo, imposible de lograr sin una elaboración previa propia de las grandes superproducciones.

BIENVENIDOS A LA ERA DUAL

La base argumental nos presenta a un nuevo personaje en la saga (Tanner se ha tomado unas merecidas vacaciones) que recorrerá las calles de Nueva York durante dos décadas. Con un vertiginoso comienzo en los años 70 (donde tu labor se limita al cobro de morosos y asalto a licorerías), la destreza al volante pronto reclamará la atención de los más importantes mafiosos del lugar, quienes no dudarán en ofrecerte todo un abanico de posibilidades para forjarnos un nombre y lugar en la ciudad que se ha convertido en el estandarte del nuevo sueño americano. Los acontecimientos que se sucederán a lo largo de tus primeros flirteos con el mundo del *hampa* serán condenados poco después por el brazo fuerte e implacable de la ley. En 2006 (28 años después), The Kid ha dejado de ser, como su nombre indica, un joven arrogante en busca de dinero fácil y emociones fuertes. En su lugar te encontrarás a un maduro ex-convicto que ve cómo «su» ciudad ha cambiado radicalmente durante el tiempo transcurrido en chirona. Tiempos difíciles para el protagonista, que sin embargo mantiene esa dulce sensación que le despierta al recorrer las calles de Nueva York a más de 150 Km. por hora... Como puedes ver, una trama argumental que acoje todo tipo de giros y sorpresas durante las más de 35 misiones que alberga el título. Una historia que se ha sabido trasladar de manera brillante, con una ambientación que te sumerge de inmediato en el espacio temporal donde se hallan, personajes repletos de carisma y una narración de la historia digna de cualquier filme. Sin duda alguna, el colchón perfecto para un apartado técnico que alcanza de sobra el sobresaliente.

«ACOMPAÑA A THE KID EN UNA HISTORIA QUE RECORRE NUEVA YORK DESDE LOS AÑOS 70»





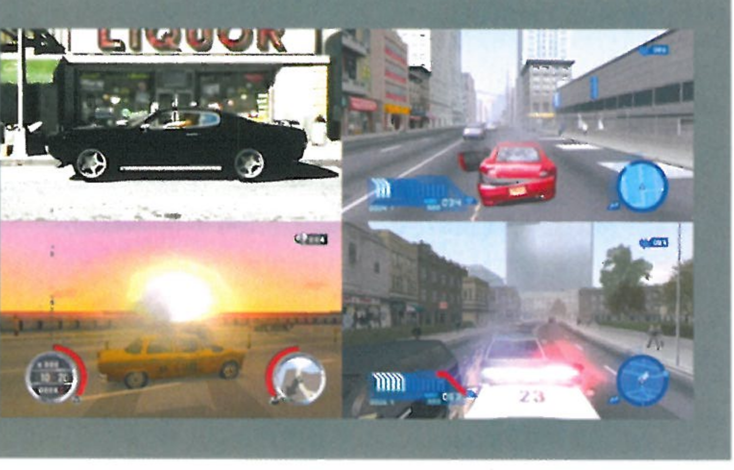
Arriba, el gran mapeado del juego y el taller de tu colega Ray, ¡el tuning llega a Driver!

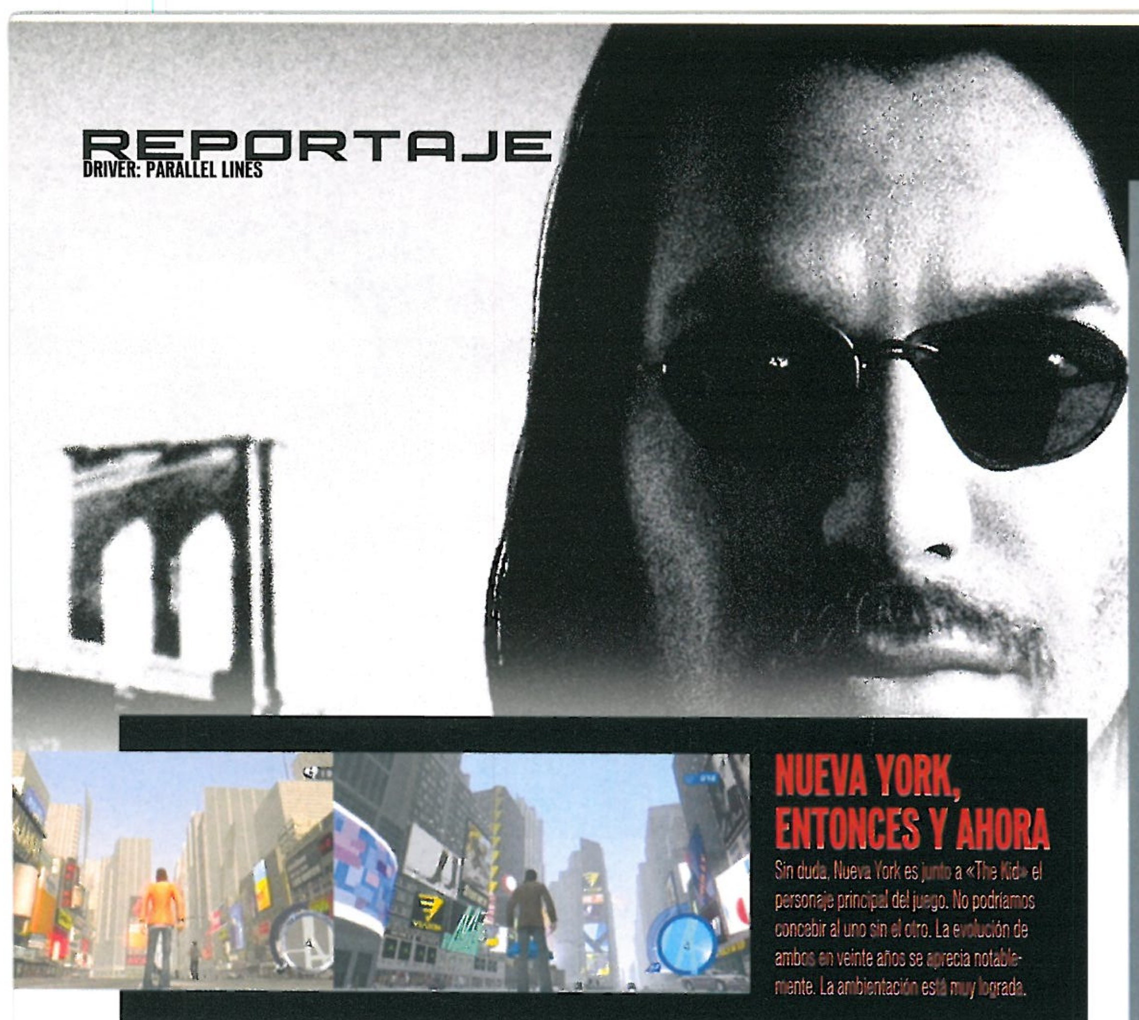
LA PERFECCIÓN, AL ALCANCE DE LA MANO
Hablar del apartado técnico de ***Parallel Lines*** es intentar describir un universo repleto de detalles que se suceden continuamente. Las calles de Nueva York han sido recreadas perfectamente (añade la opción de disfrutarlas en escaneo progresivo y 16:9), convirtiendo las trepidantes persecuciones policiales en una constante sucesión por escenarios que desprenden todo el potencial que **Playstation 2** puede ofrecer a la actual generación de juegos. El transcurso del día y la noche adquiere un nuevo significado cuando se ve cómo las luces y sombras responden de un modo tan real. Nunca fue tan placentero vislumbrar una puesta de sol en un videojuego... a pie, con cualquiera de los vehículos... A menudo querrás escapar de la policía sólo para disfrutar de una ciudad que se transforma en tiempo real, casi sin darte cuenta. La física y el comportamiento de los vehículos (más de ochenta entre coches convencionales, motos, camiones y los ya clásicos taxis) está perfectamente lograda. Cada modelo en su época ha sido fielmente trasladado: desde las enormes carrocerías de *Chevrolet* en los 70 hasta los deportivos más actuales. Cada uno con su propio estilo de conducción pero todos ellos accesibles. Y como telón de fondo una ciudad como Nueva York, siempre de moda y con sus diferenciadas áreas que la convierten en el escenario ideal para el juego perfecto. Otoñales hojas que caen lánguidamente en *Central Park*, el humo que desprenden las alcantarillas cerca de la Quinta Avenida... Todo ha sido meticulosamente reflejado bajo un *engine* robusto y estable, sin cargas mientras conduces y con una suavidad en algunos momentos pasmosa. Si **Reflections** pule las escasas ralentizaciones que se aprecian en algunas áreas, ya se podrá decir que nos encontramos con la mejor recreación de la Gran Manzana hasta la fecha, por encima de la perfección alcanzada por *True Crime II*.

«EL APARTADO GRÁFICO DE DPL ES UN EJEMPLO DE DELIRIO TÉCNICO ABSOLUTO»

TÉCNICAMENTE IMPECABLE

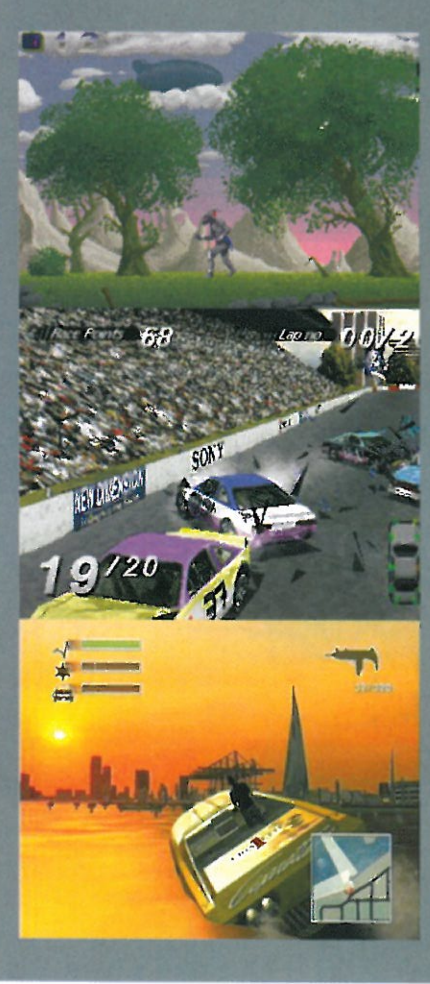
Todo lo relacionado con el apartado técnico ha sido cuidado hasta el máximo detalle. El motor gráfico apenas se ralentiza mientras la luz del sol incide de manera casi real, transformando los escenarios constantemente. La banda sonora y FX conforman otro sobresaliente, con los mejores artistas en la radio y sonido envolvente. ¡Y es una *beta*!





REFLECTIONS, INSTINTO DE SUPERACIÓN

Desde que debutaran en 1989 con *Ballistix* y el legendario *Shadow Of The Beast* (Amiga), la compañía británica afincada en *Newcastle* no ha cesado en la búsqueda del juego perfecto. Los hermanos Edmondson han sido artífices de obras maestras contemporáneas como *Driver* (PSX, 1999) o *Destruction Derby* (PSX, 1995). Ya centrados claramente en la conducción, probaron suerte en PlayStation 2 con los ambiciosos *Stuntman* (2002) y *Driv3r* (2003).



NUEVA YORK, ENTONCES Y AHORA

Sin duda, Nueva York es junto a «The Kid» el personaje principal del juego. No podríamos concebir al uno sin el otro. La evolución de ambos en veinte años se aprecia notablemente. La ambientación está muy lograda.



Las persecuciones policiales de los años 70 poco tienen que ver con las actuales. En 2006 los implacables helicópteros harán su aparición

UN ACERTADO REGRESO A LOS ORÍGENES

Conscientes de que *Driver* será siempre sinónimo de velocidad, **Reflections** ha optado por incrementar el porcentaje de conducción en detrimento a las «misiones a pie». Un equilibrado 80/20 por ciento para asegurar una experiencia tan satisfactoria como la de la primera entrega. Las posibilidades que ofrece el juego en el apartado jugable le convierte en una fuente de diversión prácticamente infinita: gigantescos mapeados con absoluta libertad de movimientos. Un control de los vehículos que se adapta a las exigencias de cada usuario. Objetivos secundarios, minijuegos al estilo *Destruction Derby*, carreras de *motocross*, modo On-line hasta para ocho jugadores, taller de customización de vehículos, una IA de la *CPU* que te pondrá a prueba en cada momento... Y así hasta un largo etcétera que se pierde en el infinito. Te hallas ante un título muy completo, con un gran equilibrio en todos sus apartados y la garantía de calidad que siempre ofrece una compañía como **Reflections**.

«EL MEJOR JUEGO DE RELECTIONS DESDE EL PRIMER DRIVER»

El pistoletazo de salida se producirá en marzo, doblado y traducido al castellano. Para entonces, estate seguro de que los escasos fallos que hemos encontrado en esta *beta* se habrán subsanado. Aquellos escépticos que aún conserven la decepcionante experiencia de *Driv3r* es mejor que vayan dejando hueco para el nuevo rey de las carreras urbanas. *Parallel Lines* regresa para reclamar el trono de un género que sólo la franquicia de los hermanos Edmondson puede ostentar. El rey ha vuelto y con intención de permanecer con nosotros una larga temporada. Bienvenido sea...

PlayStation®2

SLY
UN DIAMANTE ANDA SUELTO

ÉCHALE EL GUANTE ANTES DE QUE LO HAGA OTRO.



SI QUIERES ACCIÓN DE VERDAD, PREGUNTA POR SLY. PORQUE ESTÁ PREPARANDO EL ATRACO DE SU VIDA. PERO ANTES DE LLEVARLO A CABO TENDRÁ QUE RECLUTAR DE NUEVO A SU BANDA.

¡NUNCA EN TU VIDA HAS VISTO UNA TRAVESURA COMO ÉSTA!



WWW.SLYPS2.COM



movistar

Los mejores videojuegos para tu móvil



PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS

Un juego indispensable que no querrás perderte

Al igual que acaba de hacer **UbiSoft** en PC y consolas, **Gameloft** cierra la trilogía de *Prince Of Persia*. La doble personalidad del Príncipe propicia, en esta ocasión, el doble de posibilidades de juego y habilidades ya que el protagonista cuenta con su alter ego oscuro. Los momentos y acciones más interesantes de su hermano mayor están también aquí, desde las veloces secuencias en carro a las carreras por las paredes, pasando por los movimientos con sigilo. Todo ello controlado con un sistema muy sencillo que a veces te hace preguntarte cómo has logrado llevar a cabo determinadas secuencias. Técnicamente estamos ante un título impecable que se mueve dentro de los parámetros de las entregas anteriores, aunque aparentemente parece que se ha prestado una mayor atención al apartado gráfico pues los escenarios son más vistosos e idóneos. El desplazamiento lateral resulta perfecto para el diseño de cada uno de los siete niveles que componen esta aventura de acción que no deja nada al azar, desde la inteligencia artificial de los enemigos a un meticuloso emplazamiento de trampas y plataformas para mantener un ritmo admirable.

MÁS QUE ESTÉTICA

Lejos de suponer un mero cambio estético, la transformación del Príncipe otorga a tu personaje habilidades, armas y ataques diferentes que debes utilizar para solventar situaciones específicas que serían insalvables con el personaje que protagonizara las dos entregas anteriores.

PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Una muy buena conversión.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.5 GRÁFICOS: Más vistosos y detallados si cabe que en entregas anteriores.

9.0 AUDIO: Música y efectos cuidados más que nunca para cerrar la saga con buen tino.

9.7 JUGABILIDAD: Un modelo a seguir para otros títulos que se pierden con secuencias de teclas demasiado complejas.



9.5

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR PlayStation 2 Revista Oficial - España



1 LOS SIMS 2
Por fin tus sims irán contigo a todas partes



2 AGE OF EMPIRES 2
El mejor juego de estrategia en tiempo real



3 KING KONG
El taquillazo de las Navidades hecho juego



4 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LEYENDAS
La batalla por la Tierra Media continúa



5 STAR WARS REPUBLIC COMMANDO ORDER 66
Desafía a los Jedi

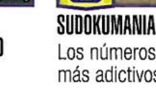


6 MOTOGP 3
La mejor competición de motociclismo



7 BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD
Las guerras las ganan los soldados

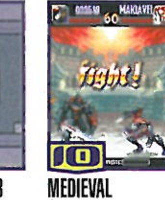




8 SUDOKUMANIA
Los números más adictivos



9 TOMB RAIDER 3
Lara sigue en pos de su misterioso cliente



10 MEDIEVAL COMBAT
Lo más selecto en lucha



Cómo descargarte un videojuego desde tu movistar

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

01 - ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - SELECCIONA VIDEOJUEGOS Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Seleccionalá para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

CONSULTA MÓVILES COMPATIBLES, MUCHOS MÁS VIDEOJUEGOS, PROMOCIONES Y TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS EN **WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS**



A CADA UNO LO SUYO

Aunque puedes recorrer los escenarios a lo Rambo, es mejor aprovechar las cualidades de cada operativo según la situación. Así, utiliza el rifle de Wraith para acabar con los francotiradores sobre los tejados o las granadas de Bronco para deshacerte de los enemigos que controlan los nidos de ametralladoras.

SOCOM U.S. NAVY SEALS MOBILE

Los soldados de élite llegan a tu móvil

Uno de los mejores juegos de acción táctica de **PS2** llega a móviles en una adaptación que reproduce a pies juntillas el diseño que ha popularizado **Gameloft** con las dos últimas entregas de *Rainbow Six* para móviles. Los protagonistas son Wraith y Bronco, dos operativos de *Navy Seals* que han de afrontar una serie de misiones. Todas las acciones se llevan a cabo a través de un cursor que proporciona acceso a diversos menús sensibles al contexto cuando se da el caso: por ejemplo, sobre una puerta tendrás opción de abrirla o colocar una carga explosiva para reventarla. Mientras que Wraith cuenta con un rifle de francotirador como arma única, Bronco tiene granadas. Además, antes de comenzar cada misión deberás elegir sus armas secundarias, entre las que se halla el cuchillo. Además tendrás que evitar ser detectado en la medida de lo posible para aumentar tu puntuación.

SOCOM U.S. NAVY SEALS MOBILE

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Un acabado sin fisuras.
[-] Una copia de Rainbow Six.

9.0 **GRÁFICOS**: Buena animación y escenarios detallados que se desplazan sin saltos.

8.5 **AUDIO**: Música, voces y efectos según el terminal. Un título muy completo en este apartado.

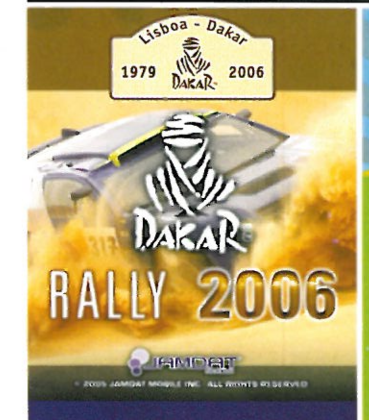
9.0 **JUGABILIDAD**: Casi tan sencillo de manejar como si usaras un ratón.



9.0

NOTICIAS movistar





La prueba más dura

El rally por excelencia regresa en su nueva edición con Dakar 2006, un juego desarrollado por Jamdat que recrea la variedad y dureza de la competición. Te permite escoger entre camión, coche o moto (cada vehículo se corresponde con un nivel de dificultad diferente) e incluye zonas de avituallamiento durante del recorrido para repostar o reparar. Los tramos, presentados a través de una perspectiva isométrica, reproducen escenarios de los países por los que discurre la carrera. Una opción más que apetecible.



Desde el 1 de junio está disponible la Comunidad de Juegos movistar, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la Newsletter de Videojuegos movistar para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web www.movistar.es/emocion/juegos y darte de alta.

Juegos de Invierno

Torino 2006, editado por Take 2 para consola y PC, llega también a móviles. Se trata de una fascinante recreación en videojuego de los JJ.OO. Entre las pruebas se incluyen Bobsleigh, Saltos de esquí y Descenso.





Por encima de todos

FIFA 2006 mantiene el lugar de honor que ocuparon sus versiones predecesoras a través de una excelente jugabilidad y una potente presentación en pantalla. Más equipos, más modos de juego, animaciones y muchas otras novedades entre las que destaca una vista lateral de campo que dota al juego de gran profundidad de visión.

VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS EN movistar

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos



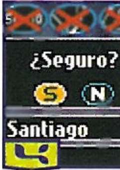
1 TETRIS
El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados



2 LOS SIMS 2
Por fin tus sims irán contigo a todas partes



3 KING KONG
El taquillazo de las Navidades hecho juego



4 50X15
¿Eres capaz de responder la serie de preguntas completa?



5 PANG
Clásico entre clásicos de móvil y recreativas



6 AQUÍ NO HAY QUIEN VIVA
La comunidad más enloquecida del mundo



7 LARRY SEXY GAME
El mayor golfo del videojuego y chicas explosivas



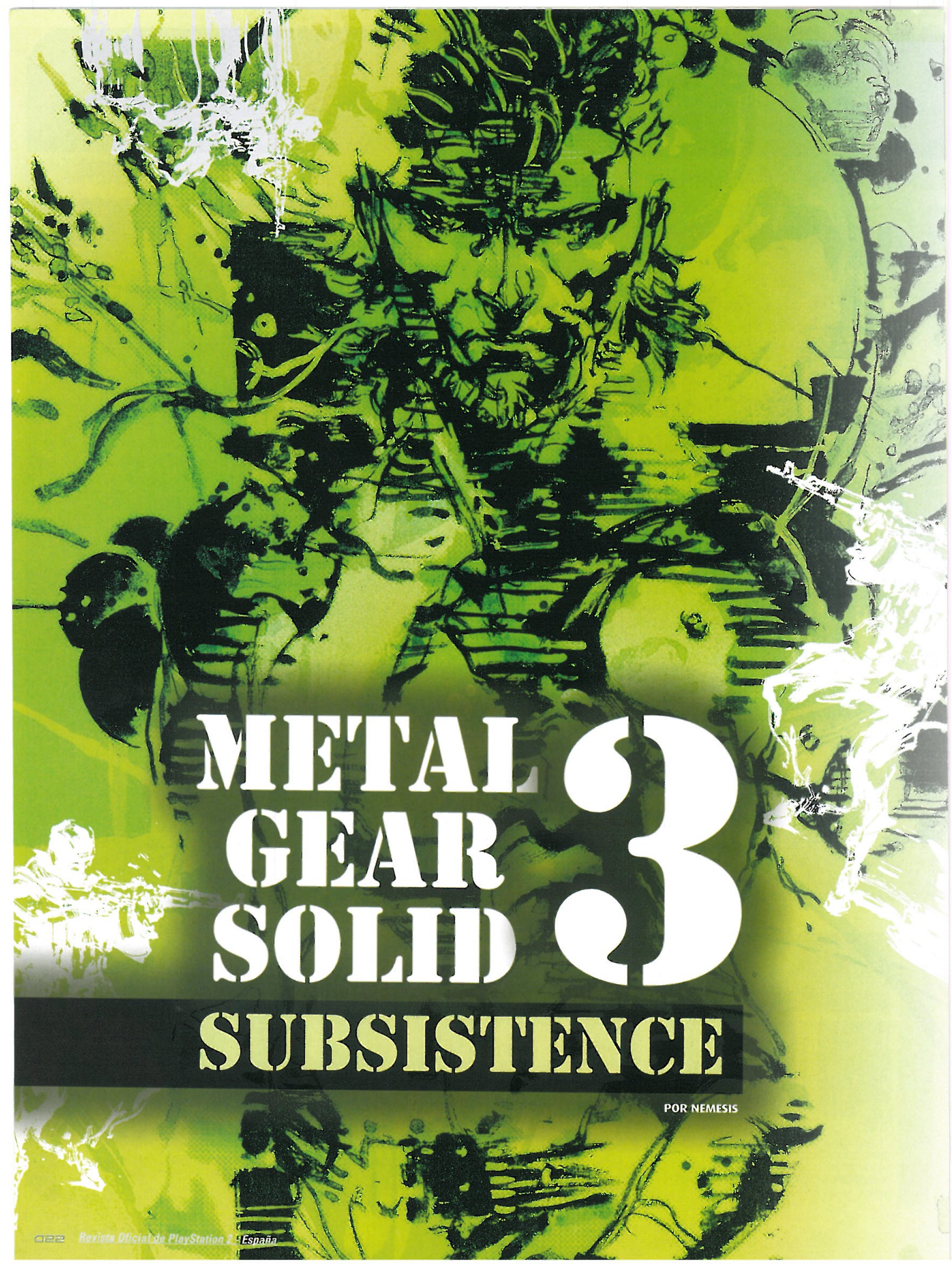
8 BARCELONA CF 2006
Consigue la gloria para tu equipo



9 SUDOKUMANIA
El pasatiempo de moda no parece pasajero



10 CHICKEN LITTLE
El pollo que nos libró de los alienígenas



METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

POR NEMESIS



DOS PACKS, DOS PRECIOS

Metal Gear Solid 3 Subsistence se ha comercializado en Japón en dos versiones diferentes. Con *Headset* incluido (8.980 ¥) para el juego On-line, o sin él (6.980 ¥). ¿Cual comprarías tú?





Juega con el pad para descubrir los nuevos efectos visuales de la intro



Hideo Kojima mejora lo que parecía inmejorable

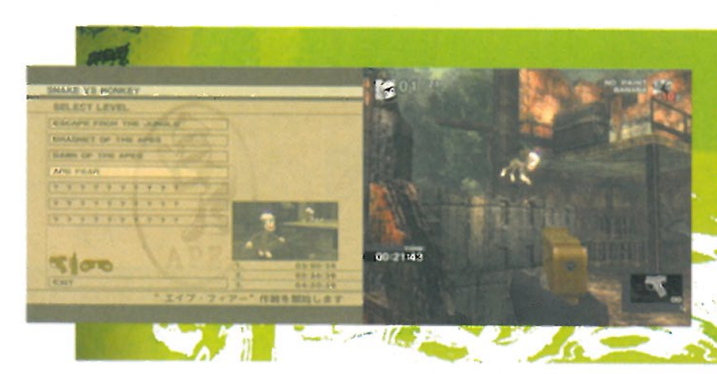
Aún recuerdo lo que me dijo Hideo Kojima durante su visita a Madrid con motivo del lanzamiento europeo de *MGS3: Snake Eater*: «No, no tengo intención de hacer una versión especial de *MGS3*, al estilo de *MGS2 Substance,* porque eso me robaría tiempo y ahora estoy totalmente dedicado al desarrollo de *MGS4*». Por supuesto, no le creí y esperaba la aparición de este ***Metal Gear Solid 3 Subsistence***; pero lo que no podía imaginar es la profundidad, el impacto de las mejoras introducidas por **Kojima Productions** en el que hasta ahora era su producción más lograda para **PS2**. Y es que este juego es mucho más que una «versión especial». Lo más llamativo es sin duda la incorporación de combates On-line para ocho jugadores (de los que encontraréis más información en las siguientes páginas), pero Kojima ha querido además introducir un auténtico bombazo en el modo Historia de *MGS3*, nada menos que la posibilidad de abandonar la clásica vista cenital de todos los *Metal Gear Solid* para permitir al jugador utilizar una cámara en tercera persona, cuyo ángulo de visión puede cambiarse en todo momento desde el *joystick* derecho del *pad* de **PS2**. Parece una tontería, pero no os podéis hacer una idea del avance que supone esto para el juego, tanto a nivel de jugabilidad como de gráficos. Ahora es posible ver la jungla a pie de personaje, apreciar la frondosidad de la vegetación, el tamaño de los árboles de esta jungla donde arranca la aventura. Con un simple giro de *joystick* podrás ver la cara de tu enemigo mientras seccionas su garganta con tu cuchillo y calcular mucho mejor la proximidad de los soldados rivales. Los puristas podrán optar por la cámara de toda la vida (simplemente apretando R3), pero sería renunciar a una mejora tan evidente que no podríamos imaginar el futuro *Metal Gear Solid 4* de **PlayStation 3** sin esta cámara prodigiosa. Tan rimbombante como siempre, Hideo Kojima ha querido

«EL JUEGO ESTÁ DIVIDIDO EN TRES DVD-ROM: SUBSISTENCE, PERSISTENCE Y EXISTENCE»



UN NUEVO PUNTO DE VISTA

La incorporación de la cámara en tercera persona es una auténtica revolución, no sólo a nivel gráfico (por aquello de apreciar como es debido la impresionante recreación de la jungla) sino en cuanto a mecánica de juego. Ahora es mucho más fácil saber por donde vienen los enemigos.

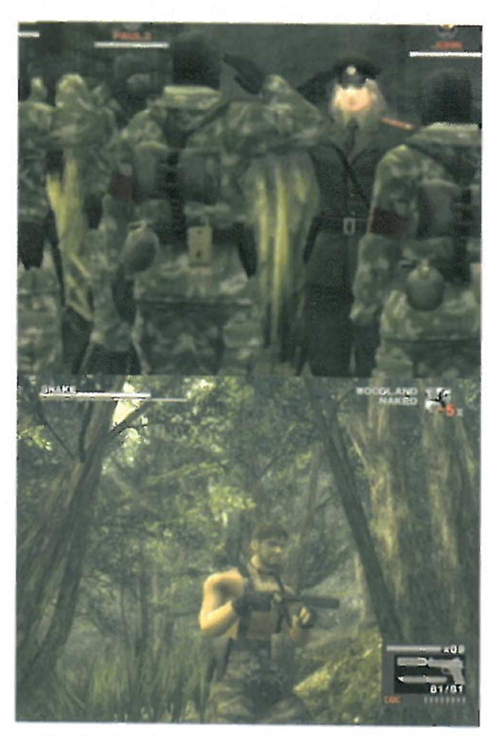


SNAKE VS. MONKEY

El conflicto de Snake y los monos de *Ape Escape* está lejos de solucionarse, al menos viendo el nuevo cargamento de fases de *Snake Vs. Monkey* que incluye ***Metal Gear Solid 3 Subsistence***. Por cierto, los monos son ahora bastante más agresivos y no dudarán en propinarte una lluvia de capones.



Gracias a la nueva cámara en tercera persona podrás recrearte con los gráficos del juego



Si antes alucinábamos con lo realista que era la jungla de MGS3, imagina ahora si puedes echar la vista arriba y ver el tamaño de esos árboles... «¡El Kojima es que va sobrao!»

«MGS3 SUBSISTENCE LLEGARÁ DE MANERA SIMULTÁNEA A EE.UU. Y EUROPA EL PRÓXIMO MARZO»

bautizar cada uno de los tres DVD-ROM que componen la edición japonesa de ***Metal Gear Solid 3: Subsistence*** con un nombre acorde a lo que atesoran. El primer DVD (*Subsistence*) contiene la aventura original con el nuevo sistema de cámara antes mencionado. El segundo DVD (*Persistence*) posee el juego On-line, nuevos niveles de *Snake Vs. Monkey* (el minijuego con los monos de *Ape Escape* como estrellas invitadas) y dos pequeñas sorpresas que llenarán de gozo los corazones de los mitómanos: nada menos que los dos *Metal Gear* de MSX/MSX2 para disfrutarlos desde el *pad* de **PS2**. Una verdadera joya, aún más teniendo en cuenta que *Metal Gear 2 Solid Snake* jamás salió de Japón. El tercer DVD (*Existence*) sólo se comercializará junto a la primera edición japonesa y contiene el tráiler de *MGS4* y una película (que no funciona en DVD domésticos, sólo en **PS2**) que narra todo lo que sucede en el juego, es un filme de acción creado a partir de secuencias ya conocidas de *MGS3* y otras a las que se ha sometido a algunas modificaciones. Y las sorpresas no acaban aquí, porque escondidos en los dos primeros DVD-ROM hay dos *Theatre Mode*, uno parecido al del *MGS3* original y otro más corrosivo y cómico en el que podrás ver a Snake y al resto del reparto haciendo todo tipo de payasadas (en la web oficial se muestra una pantalla donde se ve a Snake ¡bailando con el presidente de EE.UU.!). Habrá que esperar a marzo para comprobar si todos estos extras serán respetados en el *Metal Gear Solid 3 Subsistence* occidental (por suerte se habla de un lanzamiento conjunto en EE.UU. y Europa). Puedes estar seguro de que te mantendremos informado.



UN GUIÑO AL PASADO

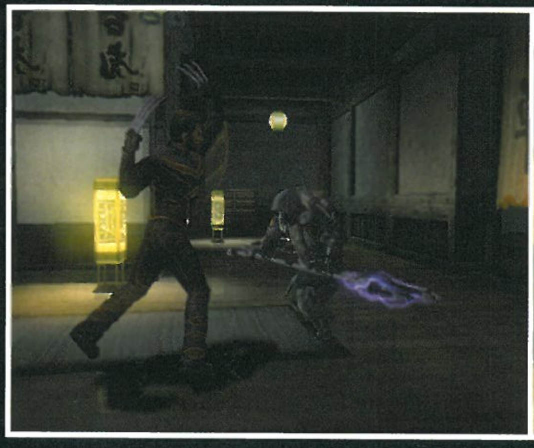
Aunque **Konami** anunció hace tiempo la incorporación de los *Metal Gear* de MSX en ***MGS3 Subsistence***, no hemos podido evitar soltar una lagrimita al jugar con estos dos «clasicazos». Sobre todo por el segundo, *Metal Gear 2 Solid Snake*, creado en 1990 para MSX2, y aún inédito fuera de Japón. Eso sí, **Konami** ha cambiado la cara a Snake, el prota de la versión antigua era clavadito a Michael Dudikoff, el actor de *El Guerrero Americano*.



MODO ON-LINE

Lo más revolucionario, y esperado, de ***MGS3 Subsistence*** es el modo On-line para ocho jugadores que acoge *Existence*, el segundo DVD-ROM del *pack*. Dispondrás de cinco modos de juego (*Sneaking Mission, Team Deathmatch, Deatchmatch, Capture Mission, Rescue Mission*) y la posibilidad de hablar con otros jugadores vía *Headset*. **Kojima Productions** ha desvelado ya en su página web los escenarios que acogerán estos combates, algunos extraídos del *MGS3* (*Graniny Gorky LAB, Krasnogorje Mountain*) y otros totalmente nuevos creados para la ocasión (*Lost Forest, Ghost Factory, Kill House*). Echa un vistazo a estas pantallas y comienza a llamar a tus amigos...

Otra sorpresita de Hideo Kojima es que en el modo On-line podrás manejar a una de las luchadoras de Rumble Roses (Reiko Hinomoto, en sus dos versiones: Benévola o Malévola). Aunque todavía no sabemos cómo conseguirla, estas pantallas son un gran incentivo para buscar la forma de hacerlo

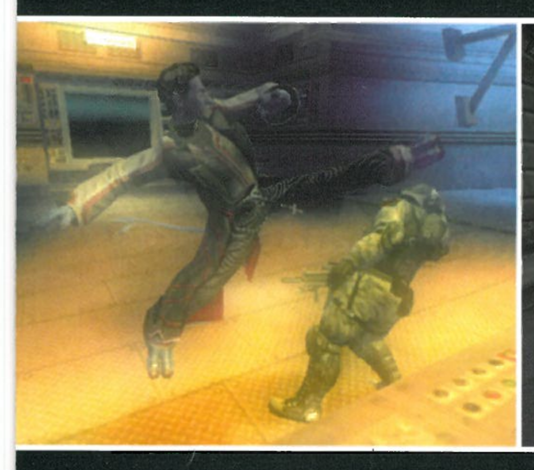




POR SUPERNENA

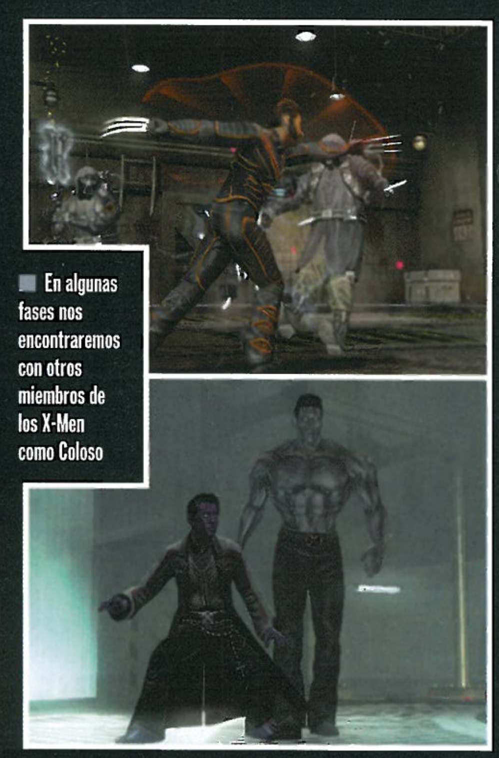
X-MEN 3

Se aproxima una guerra... ¿has elegido bien el bando?







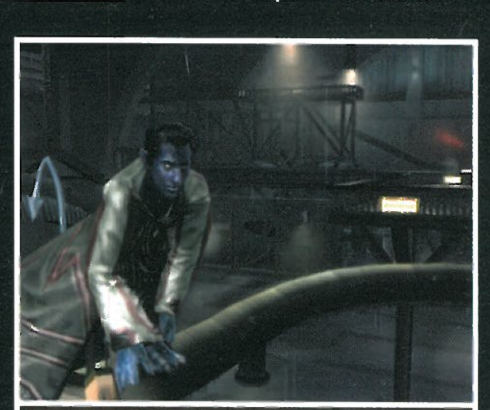


En algunas fases nos encontraremos con otros miembros de los X-Men como Coloso



Los niveles han sido diseñados para aprovechar al máximo los poderes de los mutantes

Aún tendremos que esperar unos meses para disfrutar de la tercera parte de *X-Men* tanto en las pantallas de cine como a los mandos de nuestra consola. Ambas llegarán bajo el escueto título de ***X3***, aunque la versión lúdica no se limitará a seguir el argumento de la película sino que servirá de puente entre la segunda y la tercera entrega fílmica. Para respetar fielmente la esencia de la saga, la trama ha sido escrita conjuntamente por Zak Penn (guionista de *X-Men 2* y *X-Men 3*) y Chris Claremont (uno de los dibujantes de cómic) y en él se explican asuntos como la ausencia de Rondador Nocturno en la tercera película y la integración del Hombre de Hielo como miembro de la Patrulla. Y es que son precisamente estos dos mutantes los que comparten protagonismo en el videojuego con el mítico Lobezno. Esto aporta una gran variedad a ***X3*** puesto que cada personaje cuenta con una serie de habilidades y características totalmente diferenciadas. Lobezno es el miembro más agresivo por lo que su estilo está completamente basado en el ataque directo con sus feroces garras, con la ventaja añadida de que cuenta con poderes curativos que le ayudan a recuperarse más rápidamente de sus heridas. Por el camino, este personaje tendrá que zanjar viejos asuntos y enfrentarse a algunos fantasmas del pasado en ubicaciones creadas específicamente para el videojuego. En contraste con la rotundidad del mutante con los huesos de *adamantium*, se encuentra al pequeño y ágil Rondador Nocturno, que hará gala de sus habilidades acrobáticas y sus poderes para teletransportarse. Esto te permitirá adoptar un nuevo sistema de juego basado en el sigilo con el fin de que puedas asestar a los enemigos





«LOBEZNO PUEDE PRESUMIR DE VIDEOJUEGO PROPIO PERO AQUÍ COMPARTE PROTAGONISMO CON RONDADOR NOCTURNO Y EL HOMBRE DE HIELO»

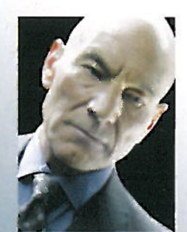
LOS PERSONAJES DE LA PELI


HUGH JACKMAN (LOBEZNO)


HALLE BERRY (TORMENTA)


ELLEN PAGE (KITTY PRIDE)


ANNA PAQUIN (PÍCARA)


PATRICK STEWART (PROF. XAVIER)

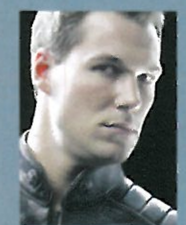

SHAWN ASHMORE (HOMBRE DE HIELO)

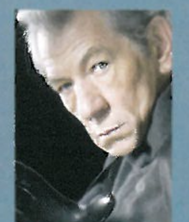

REBECCA ROMJIN (MÍSTICA)


AARON STANFORD (PYRO)


DANIA RAMIREZ (CALISTO)


BEN FOSTER (ÁNGEL)


DANIEL CUDMORE (COLOSO)


IAN MCKELLEN (MAGNETO)


JAMES MARSDEN (CÍCLOPE)


KELSEY GRAMMER (BESTIA)


VINNIE JONES (JUGGERNAUT)


FAMKE JANSSEN (FÉNIX)











El brutal estilo de Lobezno se complementa con sus habilidades curativas y sus sentidos súper desarrollados

devastadores ataques antes incluso de que se hayan percatado de tu presencia. El tercero en discordia es el Hombre de Hielo que, mientras que en el cine se muestra aún como un superhéroe inseguro que está aprendiendo a controlar sus poderes, aprovechará su papel en el juego para hacer alarde de un envidiable repertorio de golpes: no sólo viajará sobre su popular tobogán de hielo, sino que además podrá hacer frente a los enemigos con rayos gélidos, lanzar una tormenta de granizo para derribarlos o abrirse paso tras su escudo de hielo. Eso sí, para sacar el máximo partido a los superpoderes de estos tres miembros de la Patrulla X tendrás que utilizar el Sistema de Evolución Mutante. De esta forma no bastará simplemente con avanzar a lo largo de los niveles; habrá que esforzarse al máximo puesto que de tu rendimiento en cada misión dependerá el rango que alcances en la escala evolutiva. De todos modos, siempre quedará la opción de repetir cada nivel hasta maximizar las habilidades disponibles, o si se te ha pasado por alto alguna de las dos monedas escondidas en cada pantalla (éstas sirven para desbloquear material adicional y nuevos uniformes para los personajes). Respecto a los escenarios, lo único que se puede adelantar es que han sido diseñados especialmente para sacar el máximo partido a los poderes de los personajes y que recrean localizaciones de la película como el Lago *Alkali*, la Estatua de la Libertad o el Cerebro Oscuro. Otras, como el puente de *Brooklyn* han sido extraídas del cómic o, como hemos mencionado al hablar sobre Lobezno, son exclusivas del videojuego que **Activision** traerá en primavera.

«CADA PERSONAJE CONTARÁ CON ESTILO PROPIO Y HABILIDADES ESPECÍFICAS»


RPM TUNING
PlayStation 2
Hasta 1.382.976 posibilidades de tunear tu coche.
"Si crees que eres capaz de convertir un coche en una obra de arte, RPM TUNING te puede interesar". MERISTATION.COM
¡APROVECHATE!
¡SACA EL MÁXIMO PARTIDO A TU DINERO!
19,95 €
www.obscure-game.com
PlayStation 2
ObsCure
EN EL COLEGIO TE ENSEÑAN COSAS QUE NO TE GUSTARÍA HABER SABIDO NUNCA.
Acción simultánea para 2 jugadores.
Un survival horror de película.
"El survival horror más original y desquiciante [...] Brilla tanto en sus apartados técnicos como en la originalidad de sus planteamientos"
9.4/10 Revista Oficial PS2
12+
www.pegi.info
Babylon
WWW.VIRGINPLAY.ES
RPM Tuning está desarrollado por Babylon
Todos los derechos reservados.

ROGUE GALAXY™

ローグ ギャラクシー

POR DANI3PO

Si hace un par de meses el esperado título de Level 5 protagonizaba nuestra sección de Japón, ahora, con el juego final entre nuestras manos, es el momento de profundizar más en esta lejana galaxia...



Los combates tendrán lugar en el mismo escenario que te encuentras

Desde que vimos las primeras imágenes estábamos casi seguros de que iba a convertirse en uno de los juegos más esperados de este año que acabamos de comenzar y la verdad es que, tras pasar unas cuantas horas disfrutando de él, no íbamos muy desencaminados. A pesar de la barrera que supone el lenguaje japonés, os podemos contar a grandes rasgos la historia de esta nueva producción. Muchos siglos en el futuro, la humanidad ha colonizado la mayoría de los planetas de la Vía Láctea. El comienzo del juego el personaje principal es presentado en sociedad, Jester Rogue (lo de utilizar el apellido del protagonista para titular el juego es un recurso bastante habitual), que vive en el desértico planeta Roza. Este gran páramo se encuentra situado en los confines del universo conocido, y cuando una gran guerra se desata, las dos facciones que luchan por el control de la galaxia ponen los ojos en él debido a sus riquísimos recursos naturales. De esta manera, Jester y todos sus conciudadanos se ven esclavizados por una gran corporación y confinados en su mundo sin posibilidad de salir. Pero el joven héroe consigue romper este bloqueo y decide emprender un viaje en busca de ayuda para salvar a su pueblo. Estos y muchos otros apartados de la historia son relatados mediante unas bellísimas secuencias de vídeo que nada tienen que envidiar a la mejor película de animación. Además, los programadores no se han cortado a la hora de utilizarlas, y aún no logramos entender cómo han podido introducir tal cantidad en un solo disco. Pero cuando el juego se muestra mediante el motor gráfico





«real», no creáis que el aspecto pierde mucho. Como maestros de la técnica *cell-shading* que son (no hay más que recordar sus anteriores producciones), han vuelto a emplearla en los personajes y enemigos, y esta vez de manera absolutamente magistral, como nunca antes habíamos visto en un videojuego. Los protagonistas son un prodigio de diseño y animación, y en sus atuendos podrás observar hasta el más mínimo detalle. Pero si hay un apartado de todo el aspecto gráfico del juego que nos ha hecho preguntarnos si realmente nos encontramos delante de una **PlayStation 2** es la magnitud y belleza del mundo que el juego pone ante nosotros. Impresionantes parajes de todo tipo (desde la ciudad en medio del desierto en la que comienza la aventura hasta el puerto espacial que podrás visitar poco después, pasando por las ruinas de una antigua civilización medio destruidas en la profundidad de un bosque) se suceden de una forma fluida y, lo que es más impactante, sin una sola pantalla de carga. Algo parecido ya

«ROGUE GALAXY LLEVA AL LÍMITE LAS CAPACIDADES TÉCNICAS DE PLAYSTATION 2 UNA VEZ MÁS»

MAGIA POTAGIA

Durante los combates podrás traer a la pantalla un menú pulsando el botón Triángulo. Desde el mismo serás capaz de invocar los poderes más destructivos de cada uno de los personajes. Estos ataques, además de provocar una lluvia de efectos gráficos sin parangón, serán la mar de efectivos cuando te encuentres en apuros.

ocurría en su anterior producción, *Dragon Quest VIII*, pero en **Rogue Galaxy** es todavía más espectacular. La consola carga todos los elementos en un segundo plano mientras estamos jugando, por lo que la sensación de estar sumergidos en un mundo inmenso, coherente y sin solución de continuidad es muy real. Ni siquiera cuando entras en una batalla tienes que esperar un segundo, pues estas tienen lugar en el mismo escenario que estás explorando. A pesar de que son aleatorias (no puedes ver a los enemigos en el mapa hasta que te ataquen), sí que tendrás una indicación visual de cuándo aproximadamente van a ocurrir. Una vez den comienzo, olvídate de los turnos, aquí predomina la acción sobre cualquier otra cosa. Tendrás un control total sobre el protagonista, pudiendo realizar dos tipos de ataques y combinarlos para realizar *combos* (incluso entre varios enemigos), saltar, esquivar los ataques y abrir un menú (entonces sí que la acción se detendrá) desde el que podrás cambiar el personaje al que manejas entre los tres que componen tu equipo, utilizar objetos y poderes especiales, etc. Dentro del repertorio de armas hallarás

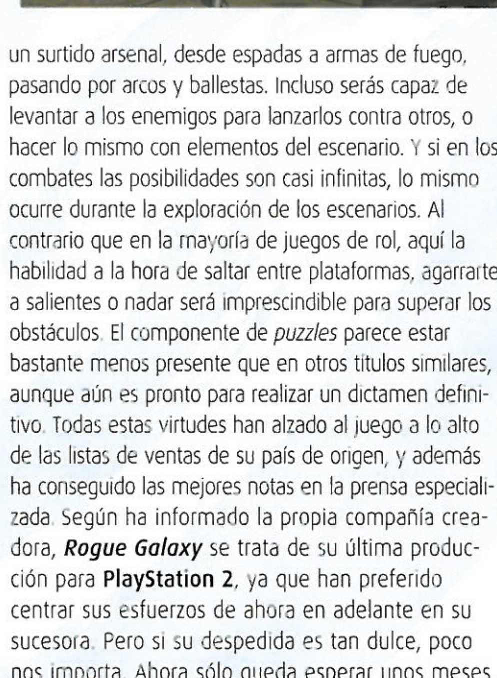
El diseño de los personajes es de lo más atractivo que hemos visto recientemente en un juego

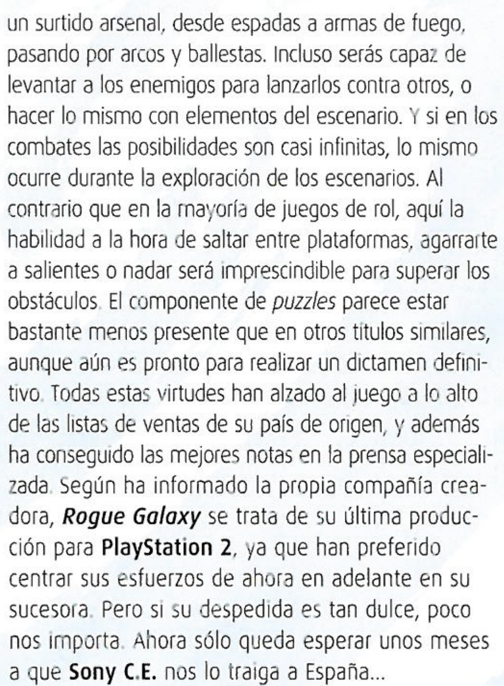
«LA PROPIA SONY C.E. YA HA CONFIRMADO QUE SE ENCARGARÁ DE LA DISTRIBUCIÓN DEL JUEGO EN NUESTRO PAÍS A LO LARGO DE ESTE AÑO QUE ACABA DE COMENZAR»

BATALLAS DE BICHOS

Una de las últimas modas que ha arrasado en Japón (no me preguntéis por qué) es la de ver cómo dos insectos, sobre todo escarabajos, combaten. Ya han aparecido varios juegos sobre esta disciplina con bastante éxito, y los programadores de *Rogue Galaxy* han decidido incluir en su producción esta posibilidad. A modo de minijuego, tendrás que batallar en una especie de tablero de ajedrez contra el ejército de bichos del rival. La recompensa será jugosa.







un surtido arsenal, desde espadas a armas de fuego, pasando por arcos y ballestas. Incluso serás capaz de levantar a los enemigos para lanzarlos contra otros, o hacer lo mismo con elementos del escenario. Y si en los combates las posibilidades son casi infinitas, lo mismo ocurre durante la exploración de los escenarios. Al contrario que en la mayoría de juegos de rol, aquí la habilidad a la hora de saltar entre plataformas, agarrarte a salientes o nadar será imprescindible para superar los obstáculos. El componente de *puzzles* parece estar bastante menos presente que en otros títulos similares, aunque aún es pronto para realizar un dictamen definitivo. Todas estas virtudes han alzado al juego a lo alto de las listas de ventas de su país de origen, y además ha conseguido las mejores notas en la prensa especializada. Según ha informado la propia compañía creadora, ***Rogue Galaxy*** se trata de su última producción para **PlayStation 2**, ya que han preferido centrar sus esfuerzos de ahora en adelante en su sucesora. Pero si su despedida es tan dulce, poco nos importa. Ahora sólo queda esperar unos meses a que **Sony C.E.** nos lo traiga a España...







CREADORES DE SUEÑOS

Level 5 fue fundada en octubre de 1998 en la ciudad de Fukuoka. Actualmente cuenta con 120 empleados y un capital de 98.000.000 ¥. Tras los dos capítulos de la saga *Dark Cloud*, **Square Enix** les encargó la creación del octavo capítulo de su saga más importante en Japón, *Dragon Quest*.











ELIGE LOS MEJORES JUEGOS DE 2005 Y GANA INCREÍBLES PREMIOS

¡AYÚDANOS A DECIDIR LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO!

2005 se fue, pero nunca doce meses dejaron tras de sí tantos títulos dignos de ser considerados grandes joyas del catálogo de PS2. Por eso, este año más que nunca necesitamos que nos ayudes a elegir el juego merecedor de ser considerado como el mejor en su categoría. Sabemos que la decisión será difícil pero tendrá su recompensa porque entre los participantes se sortearán fantásticos premios que van desde una PSP hasta un pack compuesto por los juegos que sean seleccionados como los mejores de 2005. Para participar, no te olvides de enviar la página de la derecha antes del 1 de marzo a la siguiente dirección: PlayStation 2 Revista Oficial, Calle O'Donnell 12, Madrid 28009 indicando en una esquina del sobre «Los Mejores de 2005». Recuerda que sólo puedes rellenar una casilla en cada categoría. Si no aparece tu juego preferido, escribe su nombre en el apartado «Otro». Los ganadores se publicarán en próximos números de la revista.



1er PREMIO

Una flamante PlayStation Portable

2° PREMIO

Un pack compuesto por una PlayStation 2 «Slim» + Un mando + Juego Buzz + 4 pulsadores

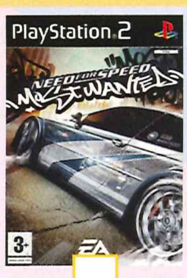
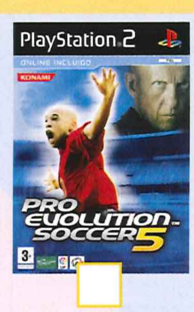
3er PREMIO

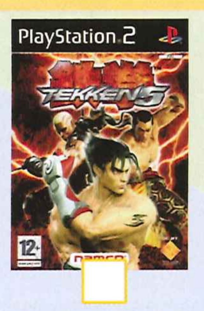
Un pack compuesto por una PlayStation 2 «Slim» + Un mando + Juego Fórmula 1 05 + Pegatina para la consola + Foto firmada

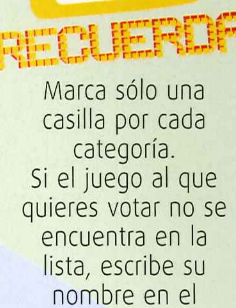
PREMIO ESPECIAL

Cinco lotes compuestos por todos los juegos que resulten elegidos como los mejores de 2005

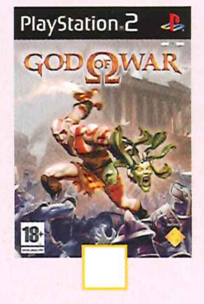
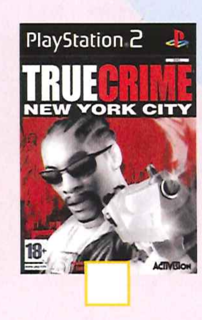
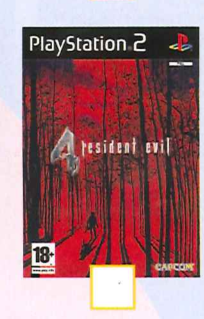
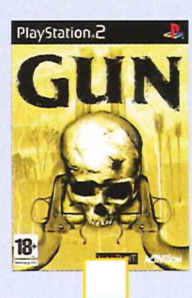
MEJOR JUEGO DEL AÑO



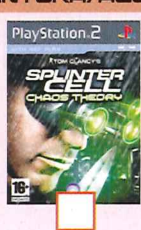
Marca sólo una casilla por cada categoría.
Si el juego al que quieres votar no se encuentra en la lista, escribe su nombre en el apartado «Otro»

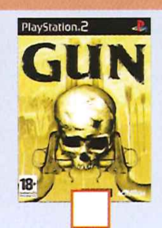
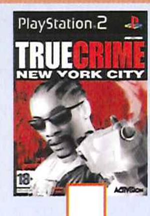

Otro

MEJOR JUEGO DE AVENTURA/ACCIÓN









Otro

MEJOR SHOOTER





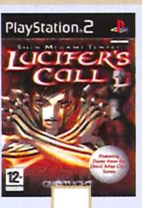







Otro

MEJOR JUEGO DE ROL/ESTRATEGIA




Otro

MEJOR JUEGO DE LUCHA








Otro

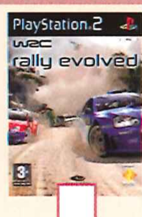
CORTA POR AQUÍ



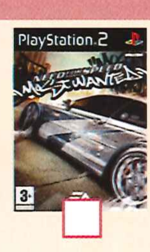
MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN

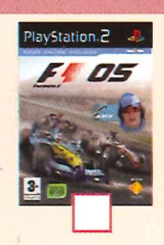


















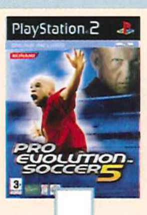


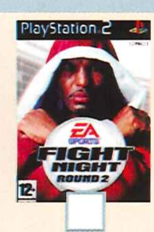

Otro ....

MEJOR JUEGO DEPORTIVO



















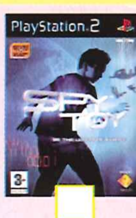



Otro ....

JUEGO MÁS ORIGINAL O INNOVADOR









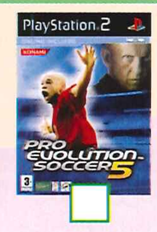


Otro ....

MEJOR JUEGO ON-LINE







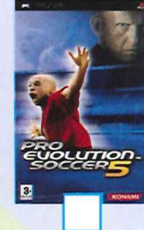





Otro ....

MEJOR JUEGO PARA PSP

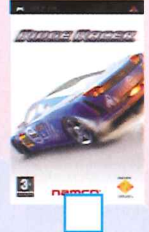




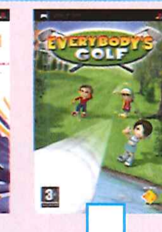


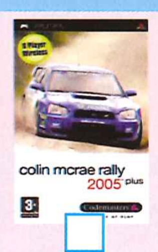














Otro ....

- No se admitirán fotocopias y sólo se aceptará un cupón por lector.
- Los premios no podrán ser canjeados por dinero.
- No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
- La participación en esta votación implica la aceptación total de sus bases. El hecho de participar puede implicar entrar en una base de datos con fines comerciales y/o publicitarios. Si no se desea figurar en dicha base de datos, marque con una X el siguiente cuadro: ☐

DATOS PERSONALES

Nombre ....

Apellidos ....

Teléfono .... Edad ....

Dirección ....

Población ....

Provincia .... Código Postal ....


Vodafone live! con 3G
Motorola E770V
Vodafone live!
Selecciona
Atrás
THQ WIRELESS
LEGO
STAR WARS
Descárgate Lego Star Wars en tu Vodafone live! el videojuego de la vibrante película de George Lucas. Vive las mismas aventuras que los protagonistas de la famosa trilogía pero destruyendo a tus enemigos de la manera más divertida, deshaciéndolos en diminutas piezas. Que la fuerza de Lego te acompañe.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Juegos
o envía gratis JUE LEGO al 521.
Y recuerda que sólo pagas 30 cénts. al entrar al Menú y navegas sin límites.
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Precio de Navegación. 30 cénts./conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 cénts./conexión cada 512 kb. Precio videojuego: 3€. Imp. Ind no inc. Consultar disponibilidad para teléfonos en www.vodafone.es/live. ©2005 Lucasfilm Ltd. & TM. Published by THQ Wireless Inc. THQ, THQ Wireless and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. LEGO® Star Wars™ Software © 2006 TT Games Publishing Limited. "LEGO, the LEGO logo and the Minifigure are trademarks of LEGO Group".
vodafone

POR DANI3PO

JAPÓN

Novedades desde el lejano Oriente

Viejos conocidos por todos pueblan las páginas niponas de este mes. Si la fórmula es buena...

TALES OF THE ABYSS

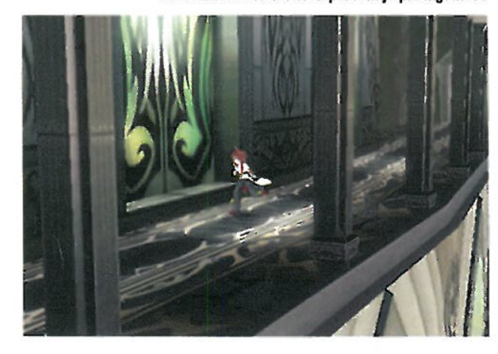
DIEZ AÑOS DE CUENTOS...



COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: TALES STUDIO
GÉNERO: RPG
FECHA DE APARICIÓN: 15 DICIEMBRE 2005

Cuando los americanos aún están esperando el anterior capítulo, *Tales Of Legendia*, y los europeos todavía seguimos sin disfrutar de ninguno de los aparecidos para **PlayStation 2**, los afortunados japoneses ya tienen en las tiendas el juego que nos ocupa. Tras el paréntesis que supuso *Legendia* (que fue desarrollado por un equipo diferente al habitual, **Tales Studio**) la saga retorna a su forma más conocida, la que le ha valido el reconocimiento de crítica y público durante todos estos años. Empezando por el argumento, que nos sitúa en un mundo fantástico medieval donde sus habitantes viven perpetuamente atemorizados por una serie de profecías. La mayoría de ellas son bastante fatalistas, por supuesto, y además un misterioso veneno conocido como *Shoki* amenaza la existencia de todos. Este deprimente prólogo dará paso a la presentación de los personajes, cuyo diseño recuerda bastante a los de *Symphonia*. Están todos, el joven y valeroso guerrero, su mejor amiga, la chica con poderes misteriosos, el taciturno errante... Las secuencias de vídeo al estilo del mejor *anime* salpicarán el desarrollo para explicarnos las relaciones entre ellos y los momentos álgidos del título. Los bellos escenarios creados en 3D estarán invadidos de enemigos a los que podremos ver antes de entrar en combate, al contrario de lo que sucedía en *Legendia*. Una vez dentro, tendremos el control total sobre un personaje y podremos dar órdenes a los demás, e incluso alternar el control con ellos. Los ataques normales y especiales se realizan de manera muy sencilla, algo que no suele suceder en este tipo de juegos pues la habilidad con el mando es bastante importante. Se trata, en definitiva, de un muy digno sucesor de la saga, pero que no logra disimular el temor de los programadores por adentrarse en nuevos e inexplorados caminos.

■ Como es habitual en este tipo de juegos, mientras recorres los escenarios sólo verás al personaje protagonista





TALES OF THE ABYSS
Una de las sagas RPG más populares en Japón acaba de recibir con los brazos abiertos a un nuevo integrante de su gran familia.



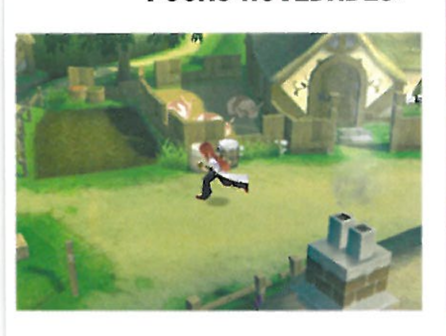
NARUTO: NARUTIMATE HERO 3
El fenómeno *anime* más importante desde *Bola De Dragón* sigue proporcionando títulos tan jugosos como éste que os comentamos.

El diseño de los personajes ha corrido a cargo de Kousuke Fujishima, popular por su trabajo en la serie Oh My Goddess!





«NOS ENCONTRAMOS ANTE UN TÍTULO MUY CUIDADO, PERO CON POCAS NOVEDADES»





EL DÉCIMO ANIVERSARIO DE LA SAGA
En diciembre de 2005 se cumplieron diez años de la aparición del primer capítulo de esta gran serie de **Namco**. El ocaso de 1995 vio nacer a *Tales Of Phantasia* para Super Famicom, un gigantesco cartucho de 48 Megas que revolucionó el género de los juegos de rol gracias a sus espectaculares batallas llenas de acción. Más tarde apareció el primero para una consola de **Sony**, *Tales Of Destiny* en **PSone**. Desde entonces la saga ha visto innumerables capítulos para distintos sistemas. En concreto para **PlayStation 2** han sido cuatro: *Destiny 2, Symphonia, Rebirth* y *Legendia*.



NARUTO 3
NARUTIMATE HERO



COMPAÑÍA: BANDAI
DESARROLLADOR: CYBERCONECT 2
GÉNERO: LUCHA
FECHA DE APARICIÓN: 22 DICIEMBRE 2005

MÁS GRANDE, MÁS RÁPIDO, MÁS DIVERTIDO

Si hay una saga que provoca la envidia entre los jugadores occidentales es la serie de juegos de lucha que tiene como protagonista al *ninja* más popular de los últimos años. Nos hallamos ya ante el cuarto título (entre el segundo y éste hubo una especie de aventura bastante olvidable), y como siempre ha sido un éxito total de ventas en su país de origen. Lo mejor de todo es que el carisma de Naruto y de sus compañeros ni siquiera es necesario para lograr que esto ocurra, pues estamos ante uno de los *beat'em-up* uno contra uno más divertidos y completos de todos los que pueblan el catálogo de **PS2**. Combates rápidos y sencillos (con un sólo botón para atacar) pero llenos de posibilidades y todos los espectaculares movimientos que vemos en la serie. Las mayores novedades en esta ocasión son un modo RPG totalmente nuevo (de hecho podía constituir en sí mismo un juego independiente) y, por supuesto, la inclusión de todos los nuevos personajes que van apareciendo según avanza el argumento de la serie. Las últimas noticias sobre la emisión de la serie en nuestro país nos hacen albergar esperanzas con respecto a la aparición de esta joya.

JAPON EXPRESS
FUTUROS LANZAMIENTOS



DESASTROSA IREM
La desarrolladora de los *R-Type* lanzará en breve la secuela de su particular juego *Disaster Report*. En esta ocasión el escenario de las catástrofes es una ciudad subacuática.

EL MANÁ NO CAE DE LOS CIELOS...
... sino que nos lo trae de nuevo la inefable **Square Enix**. Tras *Secret* y *Legend Of Mana* llegará el nuevo capítulo de esta saga de RPG de acción la próxima primavera en Japón.

LA CABALGATA DE LAS VALQUIRIAS
El mítico RPG de **PSone** tendrá una secuela en **PlayStation 2** con este *Valkyrie Profile Silmeria*. De nuevo **tri-Ace** (*Star Ocean, Radiata Stories...*) son los desarrolladores.





UN JUEGO PARA «EL PALURDO»
El personaje más «campechano» de *Dragon Quest VIII* contará con su propio juego: *Shounen Yangus To Fushigi No Dungeon*. Mazmorras y exploración durante su infancia.



ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

Nuevos aires para los samuráis de Capcom

España no podía faltar en la gira de presentación que Yoshinori Ono ha realizado por Europa para presentar ***Onimusha Dawn Of Dreams***. El productor se pasó por las oficinas de **Electronic Arts** en Madrid, el pasado 9 de enero, para contar a la prensa nacional las excelencias del nuevo capítulo. Aunque no se puede hablar de nuevo episodio, Yoshinori dejó claro que *Onimusha* ya cuenta con una trilogía completa y que la saga comienza ahora una nueva andadura. Después de la intentona que hubo con *Onimusha 2*, se puede decir que el **Studio 2** de **Capcom** se ha tomado en serio lo de convertir a este título en una aventura que mezcla



COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM STUDIO 2
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2006



ONIMUSHA DAWN OF DREAMS
Capcom revitaliza la saga con un nuevo capítulo que rompe con la trilogía anterior. Más acción, nuevos personajes y enemigos..........042



BLACK
Criterion Studios revolucionó la conducción con Burnout y ahora pretende hacer lo mismo con los shooters en primera persona con Black..........046

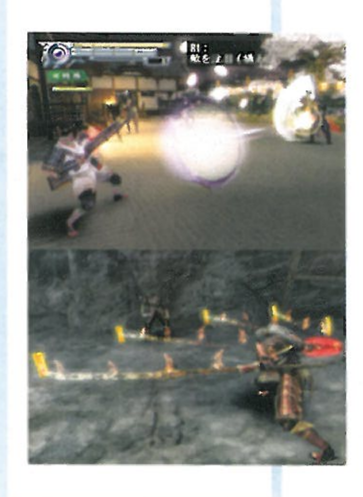


EL PADRINO
Electronic Arts se atreve a llevar a un juego la primera película de la trilogía cinematográfica basada en la obra de Mario Puzo..........050

EN EQUIPO
Onimusha Dawn Of Dreams ha creado un nuevo estilo de combate gracias al «Ally System». Durante gran parte del juego irás en pareja, manejando a Soki y uno de los cuatro personajes restantes. Se les puede asignar tres comandos diferentes, e incluso cambiar de personaje en combate para efectuar ataques letales.



ARMAS LETALES
Cada uno de los cinco personajes hace gala de un arma diferente. Soki lleva sus dos espadas, Jubei también es una espadachina habilidosa, Tenkai prefiere usar una lanza, mientras que la joven Ohatsu es experta en armas de fuego y Roberto confía en sus puños.



Este simpático personajillo te acompañará para darte consejo y responder a todas tus dudas en los lugares de descanso

elementos de RPG con mucha acción. Todo comienza unos quince años después de la derrota de Nobunaga en el templo *Honno*, cuando un nuevo señor del terror se alía con las fuerzas *Genma*, Hideyoshi Toyotomi. En el bando contrario nos encontramos con cinco guerreros dispuestos a exterminar a las tropas *Genma* de Japón. El protagonista, Soki, un hábil espadachín que utiliza dos armas se encontrará a lo largo de su aventura con el resto del plantel. Dentro de ese cuarteto hay otras incorporaciones como Jubei y sorpresas como las de Roberto, un español que no dudará en poner sus puños al servicio de sus compañeros. Cada uno de los personajes luce un aspecto tan distinto como lo son sus formas de luchar. La gran novedad en este apartado es que cuando estés combatiendo junto a un aliado podrás cambiar de personaje en cualquier momento. Pero lo mejor viene dado por la posibilidad de combinar ataques en el mismo momento que se cambia de héroe con el fin de derrotar a los enemigos con mayor espectacularidad y eficiencia. Con este método pueden llegar a combinarse los ataques mágicos de los personajes para que los resultados sean devastadores. Continuando con el énfasis que ha puesto **Capcom** en la acción hallamos que éste es el primer *Onimusha* que cuenta con una cámara que podrás mover a tu antojo. Sin duda será la mejor manera de no perder en un combate, aprovechando al máximo los diferentes movimientos y golpes especiales que son capaces de desarrollar los cinco personajes principales. Ya dentro de la aventura, se

«CINCO PERSONAJES SE ENFRENTARÁN A LAS TROPAS GENMA PARA DERROTAR A SU NUEVO LÍDER HIDEYOSHI TOYOTOMI»



ON
Los cambios otorgan un espíritu renovado a este nuevo capítulo de la saga con una sabia combinación de elementos RPG y acción

Aunque se ha mantenido el nivel gráfico, todavía no hemos visto escenas tan espectaculares como las que guardaba Onimusha 3
OFF

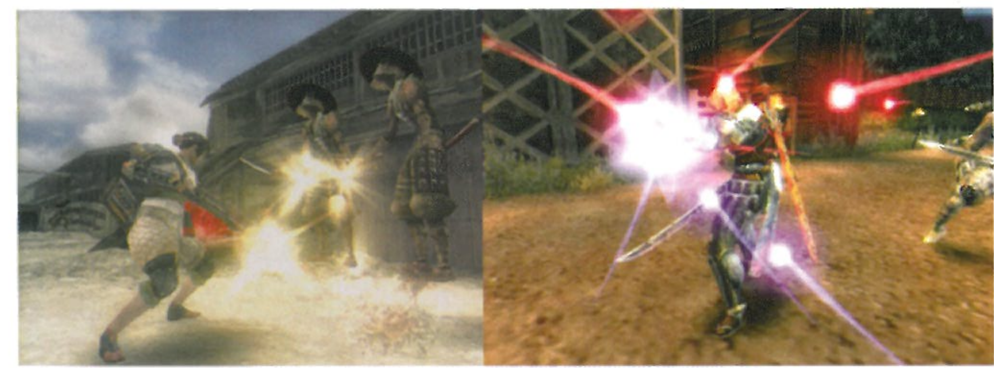


YOSHINORI ONO

PRODUCTOR DEL JUEGO / CAPCOM STUDIO 2

Con *Onimusha 3* se cerraba una trilogía. ¿Cómo se ha planteado *Dawn Of Dreams*?
Debido a las peticiones de millones de *fans* en Japón y EE.UU. decidimos realizar un nuevo título diferente a todos los demás. Al final nos hemos encontrado con un nuevo universo que no es más que el inicio de una nueva serie dentro de la franquicia *Onimusha*.
La fusión de fantasía e historia es una constante dentro de la saga *Onimusha*. ¿Qué razones te han impulsado para realizar esta analogía?
Pensar que los usuarios pueden llegar a conocer ciertos aspectos de culturas tan interesantes como la japonesa y romana (en el caso de *Shadow Of Rome*), todo ello mientras se divierten, es una de mis máximas a la hora de embarcarme en un proyecto.
En *Dawn Of Dreams* nos encontramos con un personaje español de nombre Roberto. ¿Puedes darnos más detalles?
Roberto llega a Japón con la finalidad de acabar con la dinastía Nobunaga, opresora en cierta manera de la cristiandad presente en España y Portugal. Es un personaje de gran fuerza y carácter.
¿Veremos a antiguos conocidos de la serie y celebridades que han aportado su protagonismo a lo largo de estos cinco años?
Hemos preferido dar mayor importancia al nuevo estilo de juego. Algunos se han rescatado de entregas como *Onimusha 2*. Otros (hay un total de cinco), guardan algún tipo de parentesco con el resto.
¿Cuáles son las principales claves de *Dawn Of Dreams*?
La libertad de acción. Ahora podemos controlar la cámara a nuestro antojo. El fuerte componente *RPG* a la hora de combinar *items*, aumentar las habilidades de nuestros personajes. La espectacularidad de *combos* y movimientos especiales. Los minijuegos y objetivos secundarios...





DESDE ESPAÑA...

Para los jugadores patrios éste puede ser uno de los personajes más curiosos del nuevo *Onimusha*. Se llama Roberto y es hijo de padre español y madre japonesa. Su aparición en la aventura se produce después de ser traicionado por su padre adoptivo, Luis Frois, y de perder a sus mejores amigos. Ahora reparte justicia utilizando sus puños de acero.



han incluido una serie de minijuegos llamados *Test Of Valor* que se activarán en determinados lugares. Si se completa el objetivo recibirás un objeto. Por supuesto, se mantiene la absorción de órbitas de colores.
Si nos fijamos en los aspectos que se adentran más en el género RPG, vemos que los jugadores pueden crear nuevos objetos mezclando diferentes *items*. Así, con el oro obtenido durante la aventura es posible comprar equipación para mejorar a los héroes, además de potenciar sus habilidades para que sean más letales en sus ataques o tengan una defensa más efectiva. De hecho aparece un nuevo compañero, un bebé que cuelga eternamente del techo, Minokichi, que explica al usuario cosas del juego y aconseja cuando es necesario. Por encima de todo este entramado que conforma la mecánica de juego, **Capcom** ha querido mantener la calidad gráfica que ha caracterizado a la saga *Onimusha* desde su nacimiento. Por lo que hemos visto, se han esmerado. Ya en el nivel 2 te tendrás que enfrentar a un gigantesco samurái mecánico (parece ser que los colosos están de moda este año) en los tejados de la ciudad, dejando estampas gloriosas en tu retina. Ya sólo nos falta escuchar la confirmación de que **Capcom** está trabajando en una versión de *Onimusha* de **PlayStation Portable**, para que 2006 se convierta en un año redondo para los *fans* de esta franquicia. ■ ***R. Dreamer***

«ONIMUSHA D.O.D. COMBINA LA ACCIÓN MÁS ARROLLADORA CON ELEMENTOS TÍPICOS DEL GÉNERO RPG»

PlayStation®2

EyeToy Play 3. Ahora hasta 4 jugadores. Ve abriendo espacio.

¿Quién necesita un mando para jugar? Ahora con EyeToy el movimiento de tu cuerpo es el que manda.

Hasta 12 nuevos juegos diferentes:

· Voleibol
· Bolos
· DJ
· La Banda
· Salón de Belleza
· Instrucción
· Música, Maestro
· Playroom
· Y muchos más

















Otros títulos EyeToy:









www.eyetoy.com

3+



COMPAÑÍA:
EA GAMES
DESARROLLADOR:
CRITERION
DISTRIBUIDOR: EA
PAÍS DE ORIGEN:
REINO UNIDO
GÉNERO: SHOOT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSION: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN:
MARZO 2006

BLACK

El gran shoot'em-up de Criterion va tomando forma...

Poco más de un mes ha pasado desde la primera versión jugable de ***Black*** que llegó a nuestra redacción y los genios de **Criterion** ya han mejorado su espectacular *shooter*. En esta ocasión hemos tenido la oportunidad de jugar a una versión *alpha* compuesta por tres niveles, que presenta una estructura jugable casi totalmente estable y unos pequeños vídeos de presentación que dotan a ***Black*** de un argumento retrospectivo (como el de la película *Spy Game*). El mayor defecto (que suponemos será solucionado en la versión final) es la aparición de algunas ralentizaciones cuando la pantalla se llena de enemigos, explosiones y partículas. Esas ralentizaciones son su único fallo gráfico, ya que esta nueva edición incluye los mismos efectos visuales de gran calidad (mejor dosificados), sus detalladas texturas y unas rutinas físicas (aplicadas a entorno y personajes) que rivalizan con el famoso engine *Havok 2.0*. Si bien la anterior versión presentaba un desarrollo frenético, repleto de sorpresas, explosiones y recompensas, en esta nueva *alpha* se muestra algo más sosegado con un aspecto más depurado, un control preciso y una serie de objetivos que añaden profundidad al juego. Ahora las continuas recompensas por cada pequeña «proeza» han desaparecido (no sabemos si regresarán en la versión final) y su dificultad ha sido ligeramente modificada, permitiendo al



OBJETIVOS PRINCIPALES

Criterion ha creado un sistema de objetivos (un total de 7) que se irá desgranando a medida que avances en cada misión.



Las explosiones en Black están a la orden del día. Uno de los objetivos secundarios de cada misión es el de detonar todos los elementos explosivos



En algunos de los niveles del juego tendrás el apoyo de otros miembros del equipo



ON

Su desarrollo y calidad técnica convertirán al título de Criterion en el shooter de la temporada. Es el Burnout de los shoot'em-up

OFF

Aunque estamos seguros de que los genios de Criterion lo solucionarán, esta versión alpha de Black presenta alguna que otra ralentización

jugador explorar con (suficiente) tranquilidad los gigantescos mapeados del juego, en los que se ocultan gran parte de los objetivos de cada misión. Junto a los objetivos primarios, como si de *Burnout* se tratase (la comparación resulta inevitable), ***Criterion*** ha preparado una serie de objetivos que te obligarán a «peinar» cada uno de los niveles para completarlos: objetivos de destrucción, como detonar todos los elementos explosivos del escenario; de chantaje, destruir ciertos documentos incriminatorios; de inteligencia, en los que deberás hacerte con mapas o documentos de cierta importancia; de reconocimiento, como recoger ciertos *items* ocultos en los rincones más recónditos del escenario; y además conseguir armamento. Las misiones principales irán surgiendo de un modo dinámico, a medida que avances en el juego. De hecho, no tendrás conocimiento de dichas misiones hasta que las hayas completado. Mientras que el diseño de los escenarios se ha mantenido casi idéntico al que vimos en la primera versión jugable de ***Black***, los enemigos han visto modificado su aspecto y sus habilidades, así como aumentada su inteligencia artificial (por difícil que parezca). Ahora, en determinadas zonas del juego, seremos atacados por soldados armados con una escopeta recortada y equipados con un chaleco antibalas y un casco; la aparición de los personajes armados con lanzamisiles, que también se corresponde con el diseño de los escenarios, no se ha modificado con respecto a la primera versión a la que pudimos jugar. Aunque tendrá que rivalizar con títulos de la talla de *Call Of Duty 2* y *BattleField 2*, la creación de **Criterion** sigue imparable su camino de convertirse en el mejor *shooter* de la temporada para **PlayStation 2**. ■ ***Doc***

El motor físico y la precisa detección de impactos le dan un aspecto muy real



24 THE GAME



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: CAMBRIDGE STUDIO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: AVENTURA-ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2006





Vive un día al límite en la piel de Jack Bauer

Son las 6 en punto de la mañana, un equipo táctico de la Unidad Anti-Terrorista de Los Ángeles (C.T.U.) se dispone a abordar un barco en el que unos extremistas han colocado un dispositivo que liberará una peligrosa bio-toxina. Jack Bauer comanda la operación, todo va bien pero las cosas en ***24*** no son lo que parecen. De eso se encargan los mismos guionistas que trabajan en la serie de televisión, que han creado una trama para un juego de acción que recuerda mucho a la saga *The Getaway* en su desarrollo principal. Algo que no es de extrañar, ya que **Cambridge Studio** es responsable también de este título que te llevará a cumplir la misión de Bauer y su unidad. En esta ocasión, tendrás que detener las acciones terroristas de turno en tan sólo 24 horas. Investigación, *puzzles* y sobre todo el reloj serán los grandes obstáculos para este experto agente. El mismo Kiefer Sutherland se ha encargado de hacer que la serie que produce sea también un éxito en **PlayStation 2**, cuidando los detalles al máximo. Gráficamente es un juego muy conseguido, pero además cuenta con las voces de todo el reparto principal de la serie de televisión (las de los actores de doblaje en la versión en castellano), el mismo compositor de la banda sonora e incluso los actores se han prestado para la captura de movimientos y expresiones. El resultado es un título en el que sobresale la trama (que se desarrolla en diferentes niveles), ya que el oficio de agente federal nos va a obligar a hacer de todo, pues no sólo habrá que disparar y conducir, sino que también deberás escanear terrenos en busca de enemigos con ayuda del satélite, apretar las tuercas a un sospechoso en un interrogatorio, desactivar bombas manipulando sus circuitos, abrir cerraduras electrónicas e incluso cubrir un desfile desde una azotea a modo de francotirador. Asimismo, además de las obligadas persecuciones por las calles de Los Ángeles, encontrarás las típicas fases de infiltración en edificios de oficinas o instalaciones militares. Respecto al argumento, hay que dejar claro que los desarrolladores han preparado una historia sólida que está situada entre la segunda y tercera temporada

What's your login I.D for interpol overnights?

El juego incluye extras, como un tráiler de la cuarta temporada de la serie. Estos contenidos se obtienen superando con éxito los objetivos de cada misión.



PERSONAJES

Todos los personajes principales de la serie han sido perfectamente recreados para su interpretación en el juego. Además del excelente modelado y animación, cuentan con las voces de los actores originales y del doblaje de la serie en castellano, todo un lujo.



MINI-PRUEBAS

Jugarás algunas secciones del juego como equipo táctico de la U.A.T. y tendrás que desactivar bombas, abrir puertas con cierres electrónicos o rastrear zonas por satélite en busca de enemigos. Resolver estos puzzles da continuidad a la trama y apoyan las misiones principales, facilitando su éxito y sobre todo dando más variedad a la acción.

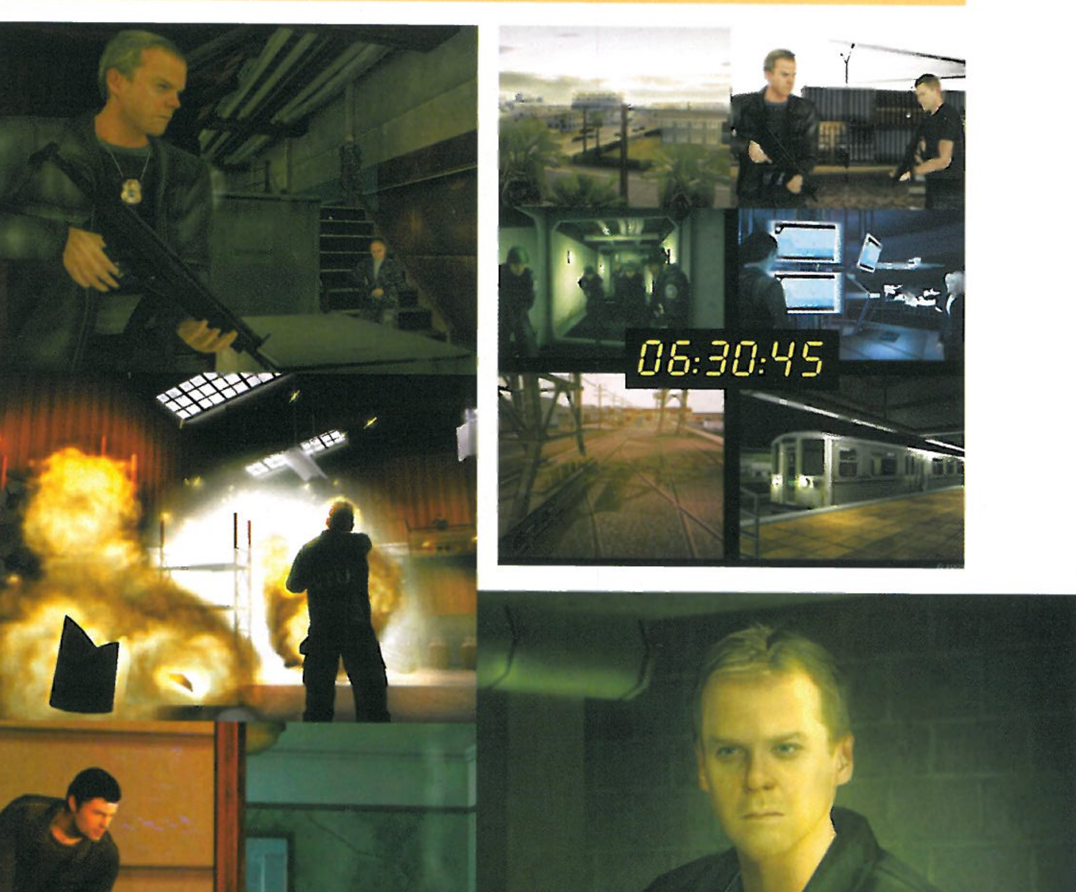
ON

Meterte en la atmósfera de 24 totalmente con el doblaje original, los actores digitalizados, el guión y la música de los mismos creadores

OFF

Siendo un juego de acción quizá hay que pulir el control. Pese a las posibilidades del juego, no parece que controles del todo las situaciones

como si de una edición más se tratase. De este modo, los que más van a disfrutar de ***24*** son los seguidores de la serie original pues, además, han incorporado pequeños datos que apoyan a la trama de la serie de cara a las siguientes temporadas, como el origen de ciertos personajes (una idea que recuerda a *Enter The Matrix*). El único pero que encontramos a este título es el control, la *beta* del juego que disponemos no ofrece un manejo demasiado fiable, sobre todo a la hora de apuntar a los malos y gestionar el punto de vista en pleno tiroteo. Por otro lado, aunque técnicamente sea difícil aportar algo nuevo a estas alturas, los programadores han apostado por una libertad controlada a fin de seguir un amplio recorrido para cumplir la misión y también poder usar elementos de todo el entorno ya sea para cubrirte de las balas o para empujar cualquier elemento del mobiliario. Así es, todo objeto del escenario puede ser trasladado, empujado o disparado para obtener algo de ventaja táctica. A simple vista, parece que ***24 The Game*** es muy superior a otros título de similares características como *The Getaway*, así que vete haciendo una idea... Si dispones de un día para salvar el mundo y estás dispuesto a hacer cualquier cosa con el fin de cumplir con tu objetivo a toda costa, estás preparado para trabajar en la Unidad Anti-Terrorista... ■ ***Aka***

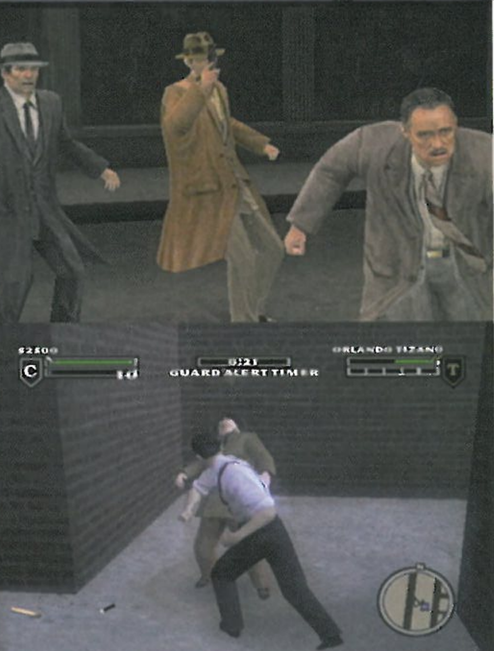




EL PADRINO

Sólo una de «Las Familias» reinará en Nueva York





COMPAÑÍA: EA GAMES
DESARROLLADOR: EA REDWOOD SHORES
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: AVENTURA/SHOOTER
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2006

Cuando resta poco más de un mes para que *El Padrino* llegue a las tiendas de todo el mundo, poco queda por desvelar acerca de cómo ha sido su programación, cuál es su mecánica y hasta qué punto **Electronic Arts** ha sido fiel a la película original de Francis Ford Coppola. Desde que asistimos, hace casi un año y en exclusiva, a la presentación mundial del juego en la «Pequeña Italia» de Nueva York, hemos dedicado un sinfín de páginas a hablar del *Mob Face* (el editor de rostro que permitirá recrear tu propia cara en el juego), de la memoria persistente de los habitantes de Manhattan (según cómo actúes con la gente, ellos lo recordarán y se comportarán en consecuencia cuando vuelvas a encontrártelos más tarde) y de cómo podrás escalar posiciones dentro de la familia Corleone. Comenzando como un simple matón a las órdenes de Luca Brasi hasta hacerte cargo de los negocios de los Corleone en Manhattan, cuando Michael decide trasladar su residencia a Nevada. E incluso, si eres realmente hábil, reinar sobre las demás familias de Nueva York para convertirte en el «Capo di Capo Tutti». En breve tendremos





Serás tú quien esconda la pistola que Michael utilizará más tarde para matar a Solozzo y McCluskey



Sonny encontrará la muerte en un peaje de carretera. Para cuando llegues allí, ya será demasiado tarde...

acceso por fin a la versión final de ***El Padrino***, pero no hemos podido aguantar la tentación de bucear un poco más en nuestra *beta* de *preview*. Tal y como prometía **Electronic Arts**, el juego te permitirá asistir en primera fila a algunos de los momentos más inolvidables del filme de Coppola, desde la muerte de Luca Brasi a manos de los hermanos Tataglia, al intento de asesinato a Don Corleone. No sólo serás testigo de cómo Don Vito es tiroteado, sino que además tendrás oportunidad de matar a sus ejecutores, y de escoltar la ambulancia hasta el sanatorio. Este incidente demostrará tú valía a ojos de «La Familia», que no dudará en encargarte tareas de importancia cada vez mayor. El «consigliere» Tom Hagen te ordenará depositar la cabeza de caballo en la cama del productor de cine y será tu personaje quien coloque, en el WC del restaurante, la pistola con la que Michael Corleone matará al «Turco» Sollozo y al corrupto capitán McCluskey. Serás el primero en ver el estado en que queda el cuerpo de Sonny Corleone después de ser acribillado en el peaje y cumplirás la orden de Michael de matar al traidor Tessio (un suceso que sólo se llegaba a insinuar en la película original). Todos estos personajes aparecerán en el juego con el rostro de los actores que los encarnaron en la gran pantalla en 1972, con la excepción de Michael Corleone (Al Pacino no dio su consentimiento) y acompañados de un doblaje en castellano de auténtico lujo, a cargo de más de 50 actores diferentes. Incluso, en algunos casos, se ha podido recurrir a los actores de doblaje de 1972, lo que demuestra el enorme interés con el que **Electronic Arts** España se ha tomado la localización de este juego, uno de los lanzamientos más importantes de todo 2006. En el próximo número intentaremos hacer una *review* a su altura, donde os contaremos todas las posibilidades que ofrece su apasionante mecánica. Será una oferta difícil de rechazar. ■ ***Nemesis***

«EA ESTÁ TRABAJANDO EN UN DOBLAJE AL CASTELLANO DE AUTÉNTICO LUJO»

ÉSTAS SÁBANAS HUELEN A CUADRA...

La secuencia más inolvidable de *El Padrino* (al menos la que más ha arraigado en la memoria del público) es sin duda cuando el productor de cine Jack Woltz descubre en su cama la cabeza del caballo más valioso de su cuadra. Es lo que tiene negar un favor a la familia Corleone. En el juego de **Electronic Arts** será tu personaje, nada menos, quien tendrá la misión de colocar «el regalito» en la cama, o más concretamente escoltando al tipo que carga con la cabeza, y eliminando por el camino a los guardaespaldas y el servicio doméstico de Woltz.

ON

Revivir las mejores escenas de la película, con el rostro de los actores originales. EA prepara un doblaje al castellano que hará historia

OFF

Más de un purista del cine pondrá el grito en el cielo al descubrir cómo una de las películas más laureadas de la historia es carne de videojuego





COMPAÑÍA: ATARI
DESARROLLADOR: THE COLECTIVE
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2006

MARC ECKO'S

GETTING UP

CONTENTS UNDER PRESSURE

No son pintadas, son graffitis... es Arte

«CON AEROSOLES, PEGATINAS, RODILLOS... REALIZARÁS TODO TIPO DE GRAFFITIS»

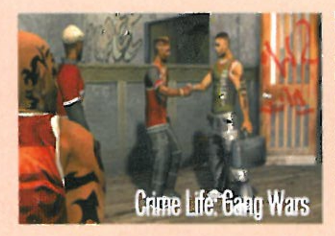
Es cierto que hay muchos juegos, por no decir la mayoría, que reflejan de algún modo u otro el movimiento del *Hip-Hop*, ya sea con alguna canción de *rap* en la banda sonora, un *graffiti* en alguna pared del escenario, una forma de vestir de los personajes... pero ninguno había conseguido plasmar, y enseñar, las entrañas de esta fascinante cultura. Títulos como *Tony Hawk's Underground* o, más concretamente, el genial *Jet Set Radio* de Dreamcast se pueden considerar como la antesala de esta gran obra maestra.

Nada más comenzar a jugar, simplemente viendo la pantalla principal y moviéndote por el menú de opciones, ya se intuye que ***Getting Up*** es un juego muy especial. Y es que el empeño de Marc Ecko, padre de la criatura, en convertirse en héroe es evidente (léase el *Blog* de Ecko en su página web *www.gettingup.com*, te aseguro que no tiene desperdicio conocer su «pretenciosidad»...). Si no sabía cómo llamar la atención con sus diseños gráficos, ahora lo ha conseguido con este videojuego. El más mínimo detalle está estudiado: entornos, composición de los *graffitis*, música, vestuario, doblaje al castellano, situación de la cámara, acción... Es impresionante. Desde que se empezó a escuchar sobre la programación de ***Getting Up***, hará ya un año, se pensaba que iba a ser un título basado en el arte del *graffiti* exclusivamente. Y es así pero, con miedo a que sólo pudiera gustar a los más fanáticos de **Tupac** (aclamado rapero ya fallecido), las mentes pensantes han elaborado una historia con una mecánica de juego que apasionará a quien guste de las buenas aventuras de acción. Peleas callejeras, técnicas de infil-



NO TE ABURRIRÁS
Peleas callejeras, *graffitis* y técnicas de sigilo son las claves de *Getting Up*.

EL ARTE DEL GRAFFITI TIENE HISTORIA...



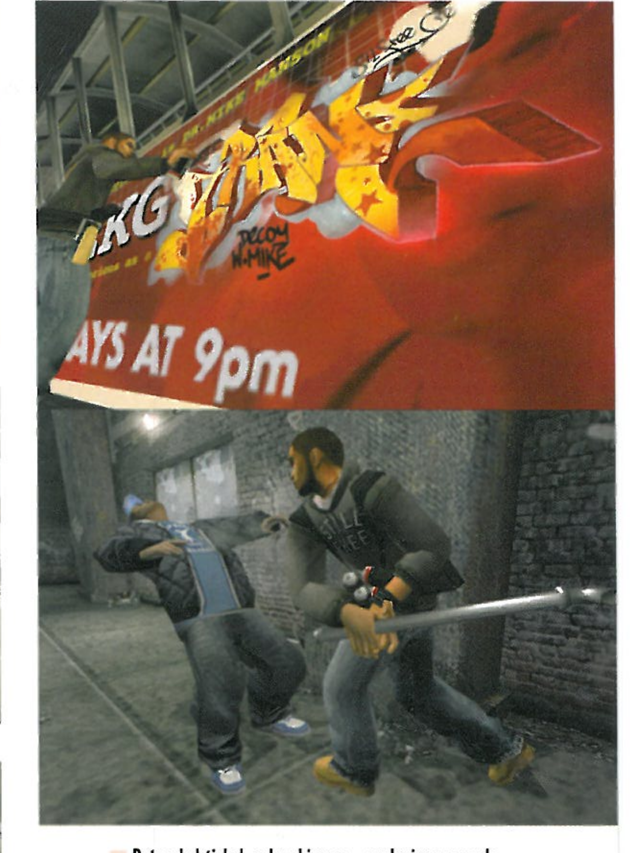
De reciente aparición en el panorama nacional el juego de **Konami** posee misiones como la de pisar los *gaffitis* de tu banda rival.



El título de **Sega** es el pionero de los juegos basados en la cultura del *Hip-Hop*, apareció hace seis años para la extinta Dreamcast.



En 2004 esta versión de *Tony Hawk's* propone al usuario, además de realizar *grinds* con el monopatín, decorar la ciudad de *tags*.



Bates de béisbol, palos, hierros... cualquier cosa vale para dar una paliza a tu rival



ON

Gran ambientación y planteamiento de la historia, te traslada sin miramientos al nacimiento del Hip-Hop. La mecánica de juego es variada

El Hip-Hop en España tiene aún muy pocos adeptos y puede que, erróneamente, se piense que esté destinado a los amantes del rap

OFF

tración, sigilo y retos típicos de *graffiteros*, como pisar los *tags* de tu rival, son los puntos fuertes de su desarrollo. Es decir, su oferta jugable es como la de cualquier otro juego de su género, pero lo que le hace diferente es que, mientras eres perseguido por las autoridades y tus enemistades, Trane (el protagonista) te enseña cómo surgió a principios de los 80 este movimiento llamado Hip-Hop.
Es la necesidad de expresarse, de manifestarse, de gritar y de acabar con una sociedad corrupta que tiene sometidos y callados a sus habitantes. Así, durante el juego pasarás de la escena ferroviaria de hace dos décadas a la era de los trenes plateados, dando a entender que el metro era el objetivo principal de estos «héroes» para adquirir notoriedad. La ropa, diseñada por Ecko, que lleva tanto Trane como Gabe (su rival) son camisetas, sudaderas y pantalones anchos. Se trata de una moda que se puso en uso para conmemorar a los esclavos negros que llegaron a América en la época colonial (como no les tomaban medidas a todos, los atuendos que se ponían les quedaba grandes). Como ves, todo lo que aparece en ***Getting Up*** tiene un sentido, una historia, que te permite conocer un poco más ese movimiento cultural que nació como manifiesto de un descontento social. **Marei 39**, **Cope 2**, **Obey** son prestigiosos «pintores de la calle» que además de aparecer en el juego como mentores de Trane han participado de manera directa en el juego, aportando sus grafismos. De este modo, según avanzas podrás realizar *graffitis* cada vez más elaborados, que son obra de estos mismos *graffiteros*. Aerosoles, rodillos, pegatinas... practicarás todas las técnicas del arte callejero con el acompañamiento de melodías y rimas de los mejores raperos del momento. Por cierto, resaltar que **Jota Mayúscula** (popular DJ de *Hip-Hop* en España, que ha doblado al castellano al prota) te sumerge aún más en este ambiente urbano, sobre todo si perteneces a dicha corriente musical. Y esto es sólo una *beta*... ¡¡Cómo será la versión final!! ***Anna***

«RECORRERÁS ONCE LOCALIZACIONES INSPIRADAS EN LOS BARRIOS BAJOS DE NUEVA YORK»



La sensación de vértigo será una constante cuando trates de hacer los graffitis más imposibles



TOCA RACE DRIVER 3

Codemasters sigue apostando por la simulación



COMPAÑÍA: CODEMASTERS
DESARROLLADOR: CODEMASTERS
DISTRIBUIDOR: CODEMASTERS
PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
GÉNERO: CONDUCCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2006

Cuando aún muchos no han acabado de sorprenderse con la excelente conversión de la segunda entrega de esta saga (primera en aparecer en **PlayStation 2**), los veteranos desarrolladores británicos nos ofrecen la que seguramente será la última oportunidad de disfrutar de esta particular experiencia en la actual generación de consolas. Llevando totalmente la contraria a la moda actual que se basa en las carreras urbanas ilegales, el *Tuning* y el estilo *arcade*, ***TOCA*** siempre se ha caracterizado (desde sus orígenes, allá por los tiempos de **PSone**) por intentar imprimir el máximo realismo a cada uno de sus apartados y reflejar de la forma más fidedigna posible la vida y trayectoria de un piloto profesional. Este hecho provocó que muchos usuarios se echaran para atrás debido a lo exigente de su control, pero desde la anterior edición este problema ha sido subsanado de una forma bastante efectiva. De hecho, en el juego que nos ocupa es relativamente sencillo acabar las primeras carreras en un lugar digno a la primera intentona. Como si de una gigantesca enciclopedia de conducción se tratara, ***TOCA Race Driver 3*** presenta nada menos que 43 circuitos a lo largo de trece países de todo el mundo, todos ellos reales. La

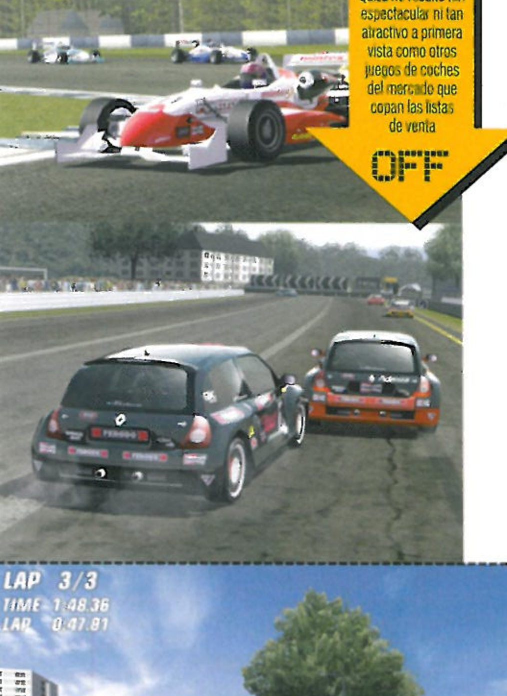
El motor gráfico consigue poner en pantalla un gran número de vehículos sin brusquedad alguna

ON
La gran cantidad de pruebas diferentes a las que te tendrás que enfrentar y la suavidad del motor con decenas de coches a la vez

OFF
Quizá no resulte tan espectacular ni tan atractivo a primera vista como otros juegos de coches del mercado que copan las listas de venta

LA GRACIA DEL OFF-ROAD

Aunque en la segunda entrega ya se incluían este tipo de pruebas, en *Toca Race Driver 3* cobran más importancia que nunca. A los coches de rally se les unen los *buggies*, cuyo control es de lo más divertido que hemos probado.



«TE ESPERAN 35 DISCIPLINAS DIFERENTES EN ESTA NUEVA ENTREGA DEL SIMULADOR AUTOMOVILÍSTICO DE CODEMASTERS»

mayoría de ellos serán viejos conocidos, como el de *Silverstone, Bahrain* o *Hockenheim*, pero también encontrarás algunos más recientes como el de Shanghai o Estambul. Además, cada uno de ellos ha sido modelado partiendo de las más modernas mediciones GPS. Y si en lo que respecta a recorridos se halla gran variedad, las disciplinas incluidas no le andan a la zaga. Hasta 35 tipos de pruebas diferentes estarán a tu alcance, más del doble que en la segunda entrega. Desde los vehículos más ligeros como *karts* o *buggies* hasta los más pesados como camiones, pasando por la *Formula Ford*, el *Nascar*, las *Indy Series* o los 4x4 *Off-Road*. Toda esta parafernalia te acompañará a lo largo de tu periplo por la modalidad principal, que te retará a convertirte en el mejor piloto del circuito. Además, para que tus posibilidades sean aún mayores, en cada una de las etapas de la competición podrás elegir entre varias alternativas.
En cuanto al apartado técnico, el motor gráfico ha sido mejorado al presentar muchos más detalles y efectos de iluminación, y sobre todo un motor de daños realmente impresionante. Por último, destacar que el componente On-line seguirá presente, y de una manera mucho más importante. **Dani3po**

Entre las pruebas incorporadas se halla el popular campeonato de turismos DTM. En la pantalla, el vehículo ganador de este año

ON
El aspecto de los fantasmas es mucho más terrorífico que en los dos capítulos anteriores, la mejora gráfica es muy notoria

Aunque se ha perfeccionado el motor gráfico, la animación del personaje principal sigue pareciendo algo limitada para ser de PS2
OFF

COMPAÑÍA: TECMO
DESARROLLADOR: TECMO
DISTRIBUIDOR: TAKE 2
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: SURVIVAL HORROR
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2006

PROJECT ZERO III THE TORMENTED

La cámara que atrapa almas atormentadas regresa

Dentro del *Survival Horror*, *Project Zero* siempre ha destilado el estilo japonés de terror más puro, en comparación a los otros dos grandes del género, *Silent Hill* y *Biohazard*. A pesar de que los tres títulos provienen de la tierra del Sol Naciente, sólo el de **Tecmo** roza un paralelismo febril con el nuevo cine nipón de terror. La compañía nos ofrece en esta ocasión la tercera entrega de la franquicia. Se mantiene el estilo, aunque mejorando sensiblemente el apartado gráfico y potenciando los elementos que han hecho de ***Project Zero*** una saga de culto. Entre estos últimos, el sonido, que de nuevo nos pondrá los pelos de punta con todo tipo de trucos efectistas. Por supuesto, la cámara vuelve a ser la gran protagonista al convertirse en el arma de personaje principal, Rei, una joven que apenas puede distinguir entre sus pesadillas y la realidad. De hecho, es algo que queda reflejado en el juego haciéndolo aún más desconcertante. ***Project Zero III*** también incluye nuevos personajes. Una de las principales características es que será necesario controlar a tres personajes de forma alternativa teniendo en cuenta sus habilidades especiales para desentrañar los misterios que se presenten a lo largo de la aventura. Además, los fantasmas han evolucionado y son ahora mucho más terribles que en las entregas anteriores. ■ ***R. Dreamer***



SECUENCIAS

Project Zero III: The Tormented se presenta como uno de los *Survival Horror* más atractivos del momento. Su interesante historia es remarcada con impactantes secuencia cinemáticas que salpican la aventura, y que contribuyen a aumentar la atmósfera de misterio y terror del juego.

COMPAÑÍA: 2K GAMES
DESARROLLADOR: TECMO
DISTRIBUIDOR: TAKE 2
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: ESTRATEGIA
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC/USA
JUGADORES: 1
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2006

Ellura es la sexy protagonista de este título. Acompañada por un ente demoniaco se enfrentará a una legión de soldados comandados por su madrastra

TRAPT

La serie «Kagero» por fin llega al viejo continente

Siempre es una buena nueva que una saga con solera en Japón llegue a nuestro país, y más cuando se trata de una tan particular como ésta. Conocida por aquellos lares como *Kagero Deception*, desde los tiempos de **PSone** nos ha propuesto algo muy diferente a lo acostumbrado: nada menos que defender un castillo de todo tipo de asaltantes utilizando para ello un auténtico arsenal de trampas, a cada cual más retorcida. La historia de este nuevo capítulo nos pone en la piel de Allura, una princesa injustamente acusada del asesinato de su padre por su malvada madrastra. A partir de ese momento se refugiará en una antigua mansión familiar y, con la ayuda de una entidad diabólica llamada «The Fiend», deberá ir «despachando» uno por uno a todos los soldados que la reina envíe. La aparente indefensión de Allura (es incapaz de realizar ataques directos) se verá compensada por la posibilidad de colocar trampas en los suelos, paredes y techos de cada una de las habitaciones de la mansión. Cuando los enemigos se encuentren en el sitio adecuado, las activaremos y seremos testigos de su muerte. Puede sonar un poco extraño, pero la fórmula ha demostrado funcionar a lo largo de varios años, y seguro que lo volverá a hacer ahora. ■ ***Dani3po***

EL ARTE DE LA MUERTE

En *Trapt* encontrarás mil y una formas de acabar con la vida de los enemigos. Algunas de las trampas son realmente delirantes.



ON
Por fin tenemos la oportunidad de disfrutar en nuestro país de esta saga en PlayStation 2. La dirección artística del juego es espectacular

OFF
La mecánica del juego es tan original que muchos no le encontrarán la gracia, y en todo caso cuesta acostumbrarse a este sistema.



FINAL FIGHT STREETWISE

Las calles de Metro City, quince años después

COMPAÑÍA: CAPCOM
DESARROLLADOR: CAPCOM STUDIO 8
DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2006

ON

Se trata de una adaptación muy conseguida del original, tan divertida como aquel y con muchas más posibilidades de juego

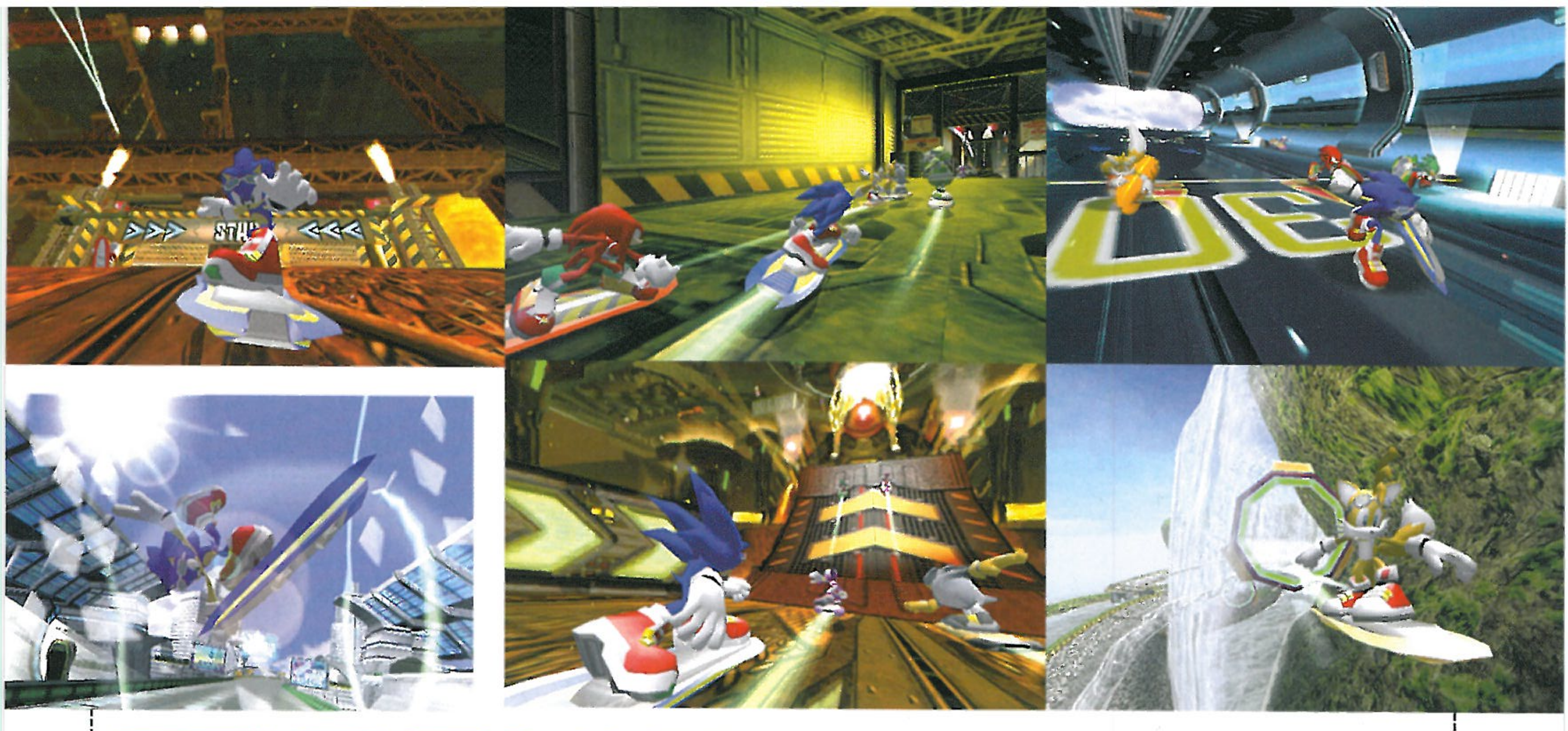
OFF

Por lo que hemos jugado hasta ahora parece que la modalidad principal será demasiado corta, aunque contarás con curiosos extras a desbloquear

Afortunadamente para muchos, el género de los *beat'em-up* callejeros ha vuelto al panorama de los videojuegos recientemente con títulos como *The Warriors, Beatdown* o *Urban Reign.* Y para seguir afianzando esta moda, nada mejor que adaptar el que fue uno de sus mayores exponentes, *Final Fight.* En esta remozada adaptación asumirás el rol de Kyle Travers, el hermano pequeño del popular Cody. Tras un comienzo al más puro estilo *El Club De La Lucha*, deberás rescatar al hermano del protagonista secuestrado por una oscura organización. En tu camino por las peligrosas calles de *Metro City* encontrarás multitud de personajes con los que interactuar, entre ellos viejos conocidos como Haggar o Guy. Algunos te ofrecerán información, otros te encargarán misiones... La clave del desarrollo será el «respeto», que podrás ganar acabando con los enemigos y que determinará tu relación con el resto de personajes. La ciudad estará dividida en cuatro barrios y podrás explorarla libremente en 3D. Los puntos de interés a visitar incluyen un gimnasio donde aprender nuevos movimientos, varios tipos de tiendas, restaurantes y hoteles. Los combates se desarrollan sin ningún tipo de transición y tendrás a tu disposición todo tipo de *combos*, llaves y la posibilidad de potenciarte con una barra de «tensión». ■ ***Dani3po***

COMO EN LA VIEJA ESCUELA

Además del modo principal, el juego incluye una modalidad totalmente *arcade* (como el original) y varios minijuegos.

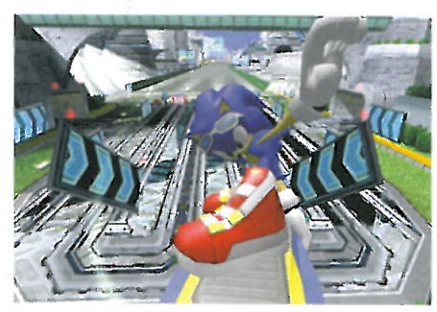




COMPAÑÍA: SEGA
DESARROLLADOR: SONIC TEAM
DISTRIBUIDOR: ATARI
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2006

SONIC RIDERS

El erizo azul estrena su año con extremas carreras multijugador



El mes pasado os ofrecíamos un pequeño adelanto de las novedades que **Sega** tiene preparadas para el comienzo de este 2006. Con la figura de Sonic abanderando una nueva temporada repleta de promesas para la actual y próxima generación nos llega esta Primavera el primero de los juegos protagonizados por tal carismático personaje. Con las bazas de contar con el respaldo de **Sonic Team** en las tareas de programación y al veterano Takashi Yuda (*Puyo Puyo/Space Channel 5*) en la producción, aterriza en nuestras **PS2** este vertiginoso título deportivo con muchas influencias *arcade*, colocándonos encima de una tabla similar a las de *snowboard* junto al resto de personajes que llevan acompañando al erizo azul desde su debut en los 16 *bits* de **Sega** hace ya 15 años. ***Sonic Riders*** cuenta con la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores vía *Multitap*, además de incluir diferentes modos para un jugador y un completo taller donde customizar y adaptar la tabla a las condiciones de cada circuito. Dispondrás de un total de seis personajes iniciales y más de cinco escenarios repletos de color y fantasía. En el próximo número os daremos nuestro veredicto sobre un juego del que ya se ha confirmado una adaptación para **PSP**. *Sonic R* es más que historia... ■ ***Gradius***

ON
El contar con la colaboración de Sonic Team ya es garantía de éxito tras los continuos tropiezos del pasado año. Prometedor

OFF
Las nefastas incursiones del erizo azul en otros géneros relacionados con la velocidad nos provoca temernos lo peor

■ **Practica todo tipo de combos en el aire y aprovecha las vertiginosas ventiscas para llegar el primero**



Tu misión en ete PES será entrenar al equipo, preparar tácticas

PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT

La mejor forma de jugar a PES sin jugar

Aunque en nuestro país no llegan a alcanzar nunca grandes cifras en ventas, al menos en comparación con los simuladores, no hay año en que no salgan al mercado tres o cuatro *manager* de fútbol. De hecho hay compañías, por ejemplo **Codemasters**, especializadas en este subgénero que lanzan cada año una nueva entrega. Pues bien, sea cual sea la cuota de mercado, lo curioso es que compañías como **Konami** (**EA** ya lleva varias incursiones) han decidido probar suerte en este mundillo, y así es como nace este ***PES Management***. Básicamente, y para explicarlo en pocas palabras, es un *Pro Evolution Soccer* en el que no podrás jugar y en el que tu única función será dirigir al equipo. A partir de este punto suponemos que desertarán los fanáticos de *PES* y ya sólo leerán estas líneas los aficionados al género de los *manager* de fútbol. Entrenar al equipo, analizar a los rivales, preparar tácticas, crear planteamientos y manejar millones de posibilidades serán entonces tu «única» función. A nosotros eso de no poder jugar a *PES* nos parece una pérdida demasiado grande, pero seguro que habrá quien agradezca esta variante. Los modos de juego no se corresponden con la última edición de *PES* que vimos en **PS2** y no existe la popular Liga *Master* ni el juego en red. Están presentes los equipos, indumentarias y jugadores de algunas de las ligas más importantes de Europa y contaremos con una versión actualizada de los equipos de la Liga española. Como curiosidad, comentar que el grado de dificultad vendrá marcado por la confianza que la directiva deposite en ti. ■ ***De Lúcar***



GAUNTLET SEVEN SORROWS

El clásico abraza la revolución del juego On-line

COMPAÑÍA: MIDWAY
DESARROLLADOR: MIDWAY SAN DIEGO
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: NTSC
JUGADORES: 1-4
FECHA DE APARICIÓN: FEBRERO 2006

Era sólo cuestión de tiempo. *Gauntlet* (1985), la recreativa pionera en integrar elementos RPG en un juego cooperativo para cuatro jugadores, no podía quedarse al margen de las infinitas posibilidades que ofrece el juego On-line. Imagina explorar siete vastos mundos, formando equipo con gente de otros países, cada uno con el personaje de su elección, dentro de las cuatro categorías clásicas de la franquicia *Gauntlet*: Guerrero, Valkiria, Elfo y Hechicero. Todo eso y mucho más nos va a ofrecer esta nueva producción de **Midway** San Diego, en la que además de la típica mecánica de machacar a todos los enemigos que aparecen en pantalla (lo que los americanos gustan de bautizar como *Hack'n Slash*) se ha incorporado una comunidad On-line desde la cual podréis hacer trueques con otros usuarios. De momento, no hemos podido comprobarlo porque los servidores del juego aún no se han puesto en marcha (***Gauntlet: Seven Sorrows*** no se pondrá a la venta hasta bien entrado el mes de febrero), pero **Midway** promete que va a ser una auténtica revolución, sobre todo porque dicen haber logrado aunar las posibilidades de los RPG On-line con la sencillez y carga adictiva característica de la recreativa original. De momento, nos hemos echado unas cuantas partidas en multijugador, y podemos dar fe de que es bastante divertido. No esperábamos menos de un *Gauntlet*. ■ ***Nemesis***

«MIDWAY HA RESPETADO LA ADICTIVA MECÁNICA DEL GAUNTLET ORIGINAL»

ON
El juego On-line con gente de otros países, cada uno eligiendo personaje entre sus clásicos: Guerrero, Valkiria, Elfo y Hechicero

OFF
Los gráficos se podrían mejorar un poco. No esperes encontrarte un argumento apasionante al estilo de los RPG de Square ni nada parecido

■ **Si no cuentas con conexión On-line, siempre puedes conectar un multitap para jugar a cuatro**



COMPAÑÍA: IGNITION
DESARROLLADOR:
SNK PLAYMORE / YUKI
DISTRIBUIDOR:
VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 2
FECHA DE APARICIÓN:
MARZO 2006

SAMURAI SHODOWN V

La mítica saga resucita en PlayStation 2

Tras varios años de silencio (siete, para ser exactos), la mítica saga de lucha de espadas protagonizada por Haohmaru regresa al panorama lúdico actual. **Yuki Enterprise** se encargó de devolverle a la vida en Neo-Geo tras el regreso de la auténtica **SNK**, incluyendo a los mejores luchadores de toda la saga y presentando originales novedades en su sistema de control (uno de los botones principales te permitirá dar un pequeño salto hacia arriba o hacia adelante). Veinte son los personajes seleccionables en el título de **SNK** y cuatro de ellos han sido creados especialmente para esta edición (alguno puede llegar a recordar a otros personajes de diversas compañías, como el Oscuro Rasetsumaru o Devil Haohmaru). El apartado más débil del juego en su versión original fue el gráfico, que apenas sufrió cambios con respecto a la tercera y cuarta entrega de la saga, aunque en esta versión para **PlayStation 2** han intentado enmendarlo a través de un filtrado que difumina ligeramente todos los gráficos del juego. Su original sistema de control (que hace que pierdas más de un cuarto de energía si recibes una fatídica «estocada fuerte») se ha renovado con nuevos *combos* y, lo que es más importante, nuevos modos de potenciarse y hacer los movimientos especiales. Al igual que en la versión **PlayStation 2** de *King Of Fighters 2003*, ***Samurai Shodown V*** (*Samurai Spirits Zero* en Japón) incluirá nuevos modos de juego exclusivos para la consola de **Sony**. ■ ***Doc***

ON
Los aficionados a la saga al fin pueden volver a encarnar a Haohmaru, siete años después de la última entrega para Neo-Geo

OFF
La calidad de todos sus apartados, especialmente el gráfico, se encuentra ligeramente por debajo de la media actual del género

Rasetsumaru es la versión Samurai Shodown del mítico Devil Ryu

ON

Es una de las más completas y jugables entregas de la saga. Los escenarios poligonales le dan un aspecto renovado al juego

Finalmente no se ha creado un pack con los KOF 2002 y 2003 como en Estados Unidos. Los gráficos no sorprenderán a la mayoría

OFF

El equipo Fatal Fury se compone en esta ocasión por Terry Bogard, Joe Higashi y Tizoc (Garou)

COMPAÑÍA: IGNITION
DESARROLLADOR: SNK PLAYMORE
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
VERSIÓN: PAL
JUGADORES: 1-2
FECHA DE APARICIÓN: MARZO 2006

THE KING OF FIGHTERS 2003

La última entrega aparecida en Neo-Geo

La versión final de la saga de lucha creada para el *hardware* de NeoGeo llega al fin a **PlayStation 2** con un aspecto idéntico al de la recreativa. Conocido por la mayoría de los aficionados como el mejor *KOF* de todos los tiempos (después de la edición de 1998), esta entrega presenta una selección de los mejores personajes que han pasado por la saga en nueve años e incluye las típicas nuevas incorporaciones sin mucho carisma, y los personajes de otras sagas. En esta ocasión, Tizoc y Gato, de *Garou: Mark Of The Wolves*, son los «cameos» más originales del juego. Aunque esta edición no ofrece el añorado modo extra de *KOF'98*, ha visto su sistema de juego ligeramente modificado con algunas novedades. La más importante es la posibilidad de cambiar entre los tres personajes del equipo en cualquier momento, al estilo de la saga *crossover* (*Marvel Vs. Capcom, X-Men Vs...*) de **Capcom**. Entre las opciones de juego se hallan novedades con respecto al original como el *Survival* (*Team* y *Single*) y una completísima galería de ilustraciones, en las que irán apareciendo imágenes a medida que completes ciertos retos en el juego, principalmente en los modos *Survival*. ■ ***Doc***



GALERÍA

La versión **PS2** del título de **SNK Playmore** incluye una completísima galería de ilustraciones a la que tendrás acceso, gradualmente, a medida que completes ciertos retos. La mejor forma de acceder a todas las imágenes es jugando a dos de los nuevos modos: *S-Survival* y *T-Survival*.

TEST

Analizamos todos los juegos de PlayStation 2



SHADOW OF THE COLOSSUS

Un héroe solo contra las criaturas más fantásticas jamás vistas en PlayStation 2



SHADOW OF THE COLOSSUS

Fumito Ueda y Kenji Kaido superan todo lo visto en Ico con su segunda obra maestra. Dieciséis combates a vida o muerte contra otras tantas criaturas tan entrañables como colosales.



URBAN REIGN

Namco irrumpe con fuerza en el renacido universo street brawl con un deslumbrante juego que incorpora a la mecánica de lucha callejera toda la espectacularidad gráfica y el extenso repertorio de llaves de un Tekken.



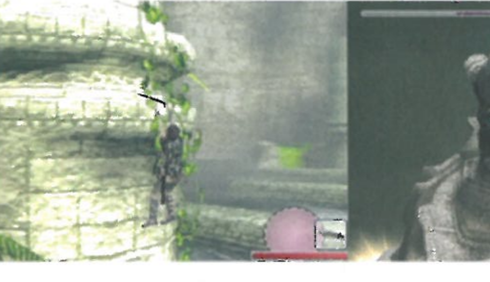
TORINO 2006

Los inminentes Juegos Olímpicos de Invierno ya tienen su propia adaptación a videojuego. Deslízate por el canal de Bobsleigh y emula a Hermann Maier en kilométricos slaloms que pondrán a prueba tus reflejos.





El descanso del héroe entre combate y combate, después de haber grabado partida en uno de los templos





LA INMENSA LLANURA

Fumito Ueda y Kenji Kaido han diseñado vastas extensiones, que además de convertirse en referencia para el jugador, también servirán para arroparle y para que pueda disfrutar con sus paisajes. El resultado es sencillamente espectacular, ¿cómo habría sido en PS3?



COMPAÑÍA: SONY C.E.
DESARROLLADOR: TEAM ICO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
COLOSOS: 16
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 319 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
PVP REC.: 59,95 €

http://es.playstation.com

Cuando un juego como éste aparece en el horizonte, las expectativas son muchas y la imaginación de los lectores se dispara hasta cotas inimaginables. La vuelta a la realidad suele ser muy dura cuando el título sale por fin a la luz y nuestros anhelos no se ven correspondidos. Con ***Shadow Of The Colossus*** ocurre todo lo contrario, porque tanto el mundo en el que transcurre como la historia nos conducen de sorpresa en sorpresa a lo largo de todo el juego. Pero el argumento no deja un resquicio para deducir qué es lo que realmente está ocurriendo hasta el final. Se mire por donde se mire, ***Shadow Of The Colossus*** es un compendio de virtudes, **Team Ico** se las ha apañado para exprimir el *hardware* de **PS2** de una forma increíble. Cabe preguntarse cómo hubiera sido el impresionante pelaje de los colosos en una máquina más potente, porque parece imposible que haya podido salir del *Emotion Engine*. Pero los creadores no se han conformado con dejar el producto depurado para rozar casi la perfección. Aprovechando el lanzamiento PAL del juego se han permitido el lujo de afinar aún más su puntería. En primer lugar, añadiendo una sección de extras muy completa. Fumito Ueda y Kenji Kaido hablan sobre el proceso de desarrollo desvelando interesantes curiosidades en un documental traducido al castellano. Completan los extras un tráiler de su anterior creación, *Ico,* y una galería con multitud de ilustraciones que son visionadas al compás de una maravillosa composición de piano. Y aquí no terminan los cambios introducidos en la versión europea, **Team Ico** también ha ralentizado la ejecución de la última estocada para añadirle un toque más dramático al final de cada combate, mientras que en el DVD americano todo transcurría a la misma velocidad. Esto nos puede dar una ligera idea de la seriedad y ganas de presentar un producto bien

«EN LA VERSIÓN PAL DEL JUEGO SE INCLUYE UN APARTADO REPLETO DE EXTRAS»



■ Cada coloso requiere una estrategia diferente, tan entretenida como absorbente. Merece la pena probarlo

■ Caminos como éste, jalonado por columnas, te servirán para recorrer las grandes extensiones de este mundo maldito

PUZZLES VIVIENTES

Para derrotar a los colosos tenemos que considerarles como partes de un *puzzle* integrado en su hábitat. Y después, como uno en sí mismo al descubrir sus puntos vitales y cómo acceder hasta donde están ubicados.

hecho de este equipo de programación. En ***Shadow Of The Colossus*** todo funciona como un engranaje bien engrasado, apenas hay disfunciones. La mecánica de juego es tan brillante como espectaculares las imágenes que se producen en cada uno de los enfrentamientos. Los dieciséis colosos requieren de estrategias totalmente diferentes, casi de un estudio minucioso de comportamientos y entorno para poder alcanzar sus puntos vitales y derrotarles. Todavía hay quién se pregunta si estas entrañables criaturas a medio camino entre una máquina y un ser vivo no serán en realidad unas bestias caritativas y el jugador presa de una trampa. Si queréis averiguarlo no os quedará más remedio que terminar el juego, y eso os llevará algún tiempo. Incluso los «jugones» más avezados se van a llevar más de una sorpresa, los métodos para derrotar a algún gigante nos llevarán a consultar guías, *faqs* y foros de Internet. Quién dice que estos muchachos de **Team Ico** no han incluido secretos en su juego. *Ico* nos sorprendió con el sable láser, o la apetitosa merienda de sandías a la orilla del mar. Seguramente ***Shadow Of The Colossus*** también oculte algún que otro aliciente para hacernos repetir los 16 combates. Entre los que conocemos, nada más terminar el juego por primera vez, además de poder continuar la aventura, existe la posibilidad de entrar en un modo Difícil. También es posible acceder a una modalidad contra el crono, ya en la segunda vuelta o en modo Difícil, bastará con inclinarnos ante las esta-

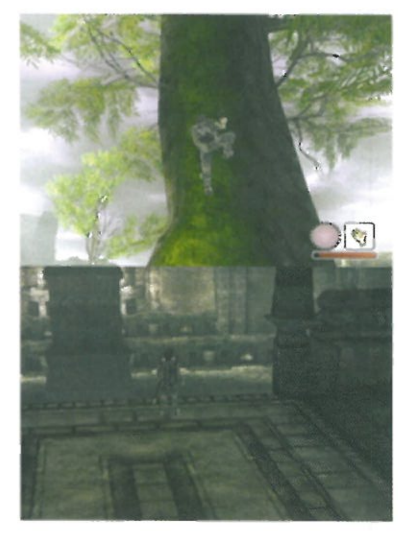


PUZZLES BIOLÓGICOS

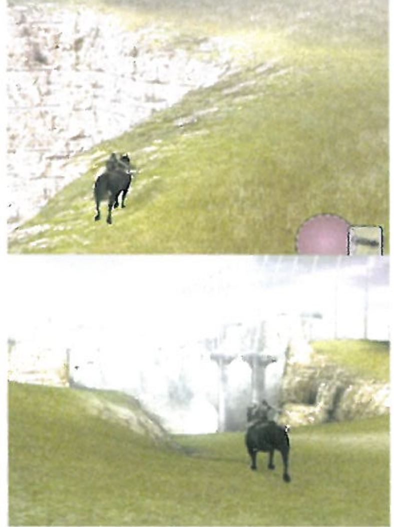
La edición PAL del juego cuenta con una sección de extras. Con un interesante vídeo de *Making Of*, un tráiler de *Ico* y una galería repleta de imágenes del juego con un precioso acompañamiento a piano.













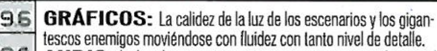
■ El fiel Agro acompañará en casi todo momento a Wander. Es sin duda una de las piezas clave del juego

FAUNA Y FLORA

La tierra de los muertos cuenta con sus propios animalillos y plantas. A algunos, incluida la fruta, podrás liquidar con el arco para ingerirlos y aumentar la barra de energía y la fuerza de agarre.

«CADA UNA DE LAS CRIATURAS EXIGE UNA FORMA DIFERENTE DE AFRONTAR LA BATALLA, ES UN DESAFÍO PARA MENTE Y REFLEJOS»

tuas (no importan que estén rotas) del templo y podremos dejar nuestro récord al derrotar a cualquiera de los colosos para batirlo en posteriores ocasiones. Aparte, cuando se derrota a un gigante, su cuerpo queda petrificado en su escenario, si rezas pulsando el botón de Círculo delante suyo entrarás en algo así como un modo reminiscencia. El objetivo será simplemente repetir el combate como si se tratara de un *flashback*. Como podéis ver, ***Shadow Of The Colossus*** ofrece una amplia gama de posibilidades, eso sin tener en cuenta que simplemente jugar la aventura puede convertirse en una de tus mejores experiencias a los mandos de una **PlayStation 2**. Una mención especial merece la banda sonora, con arreglos orquestales que engrandecen combates y momentos épicos del juego. Ha corrido a cargo de un desconocido para Occidente, Kow Otani, un prolífico compositor de bandas sonoras de *anime* japonés, aunque también cuenta en su haber con otros títulos como el mítico *shooter Philosoma*. En resumen, ***Shadow Of The Colossus*** es uno de esos título que hay que probar, pues al menos podrás decir que lo has jugado. ■ ***R. Dreamer***



LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El impresionante diseño de cada uno de los colosos.
[+] La animación de todos los gigantes.
[+] La sublime belleza de los vastos escenarios.
[-] Que finalmente no haya una edición especial junto a Ico.

12+

9.6 **GRÁFICOS:** La calidez de la luz de los escenarios y los gigantescos enemigos moviéndose con fluidez con tanto nivel de detalle.
9.4 **AUDIO:** La banda sonora está compuesta a partes iguales por el viento batiendo la llanura y maravillosas composiciones orquestales.
9.4 **JUGABILIDAD:** Son los dieciséis combates contra jefes finales más espectaculares jamás vistos en consola alguna.
9.2 **DURACIÓN:** Al terminar la primera vez aparecen nuevos modos de juego y Team Ico seguro que ha incluido algún secreto.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si no sufre la maldición de Ico, Shadow Of The Colossus va a convertirse en uno de los títulos de 2006. La perfecta comunión entre espectacularidad, diversión y belleza queda patente en cada una de sus imágenes.



PlayStation.2



COMPAÑÍA: NAMCO
DESARROLLADOR: NAMCO
DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
GÉNERO: BEAT'EM-UP
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
NIVELES: 100
PERSONAJES: 59
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 5
MEMORY CARD: 118 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.urbanreign.com

URBAN REIGN

Una nueva forma de entender la lucha callejera

La reciente reaparición del género de la «lucha callejera» ya ha llamado la atención de **Capcom** (*Beat Down* y, en unos meses, *Final Fight Streetwise*) e incluso de **Rockstar** con *The Warriors*, por lo que los creadores de sagas de lucha de la talla de *Tekken* y *Soul Calibur* no podían quedarse fuera del género. ***Urban Reign*** une lo mejor de dos mundos: el realismo y la espectacularidad visual de *Tekken* y la simplicidad de un juego de lucha al más puro estilo *Final Fight*. Si bien el clásico de **Capcom** ha servido de inspiración para cientos de títulos, el parecido con ***Urban Reign*** es muy ligero, reducido a la más básica definición del género. En el título de **Namco** no tendrás que avanzar por la ciudad pegando palizas a diestro y siniestro. **Namco** ha creado un sistema de pequeñas misiones (100, nada menos), que presentarán diferentes requisitos para ser completadas. Al finalizar cada misión, tendrás la oportunidad de personalizar las características técnicas de Brad Hawk, el protagonista, gracias a los puntos conseguidos en la batalla. Otra de las peculiaridades de ***Urban Reign*** es que, aunque presenta un intuitivo sistema de control (con un solo botón de ataque, al estilo clásico), las posibilidades que ofrece son inmensas. Dependiendo de las cuatro direcciones «básicas» en las que muevas el *stick* de control mientras pulsas el botón de ataque, el personaje atacará a diferentes partes del cuerpo del oponente; lo mismo pasará con las llaves cuerpo a cuerpo, que casti-

«URBAN REIGN OFRECE LA CALIDAD TÉCNICA Y LAS POSIBILIDADES JUGABLES DE TEKKEN»

garán la cabeza, el torso o las piernas del enemigo (provocando el aumento de daño o la disminución de la fuerza de sus ataques). Como hemos mencionado, ***Urban Reign*** presenta un control con un único botón de ataque, un botón para correr (y rebotar contra las paredes), uno para agarrar al oponente y hacerle una llave y el último, posiblemente el más decisivo en la progresión en el juego, el de defensa/esquivar /*counter*. La combinación de estos, aparentemente, reducidos ataques y movimientos permitirá a los personajes realizar infinidad de *combos*, *juggles*, llaves en el aire, *counters* de golpes y llaves (ambos requieren un *timing* bastante preciso, pero los resultados son espectaculares) e incluso llaves conjuntas (mostradas en la parte inferior de esta misma página). Además de estos ataques, tras los niveles más básicos del modo Historia, podrás recoger, utilizar y lanzar todo tipo de armas blancas (desde llaves inglesas a *katanas*) y se habilitará un botón para interactuar con tu compañero; y es que en muchos de los niveles del modo Historia serás ayudado por un personaje (casi siempre a tu elección) al que podrás encarnar (y volver a Brad cuando quieras), pedir ayuda e incluso prestarle el arma que tengas en tu poder, o pedir que te lance la suya. Junto a los 100 niveles del modo Historia, que presentarán un reto algo más firme que en otros títulos similares (entre cuatro y seis horas de juego), **Namco** ha añadido un modo Desafío y un modo multijugador para un máximo de cuatro personas, en el que se podrán seleccionar hasta 59 luchadores diferentes (aunque no desde el principio). El modo Desafío se asemeja a *Tekken* pues posee diez niveles, cada uno de ellos con un solo enemigo y, como recompensa si lo completas, la posibilidad de jugar con Paul Phoenix o Marshall Law. **Namco** ha creado una «nueva raza» de juego de lucha, con un desarrollo simple e intuitivo, infinitas posibilidades jugables (más que las de algunos *beat'em-up* de éxito) y una calidad técnica a años luz de los títulos similares para **PS2**. ■ ***Doc***



PERSONAJES Y MODOS

Aunque su modo Historia no es precisamente corto (teniendo en cuenta el género al que ***Urban Reign*** pertenece), **Namco** ha incluido, entre otras cosas, dos personajes secretos desbloqueables salidos directamente de la serie *Tekken*: Paul Phoenix y Marshall Law. Junto a su modo Historia hallarás el divertido modo Desafío.





■ **Las llaves múltiples son lo mejor del juego. Dos luchadores pueden castigar conjuntamente a su oponente y, aún más espectacular, un solo personaje puede ser capaz de tumbar a dos enemigos de un movimiento**

URBAN REIGN

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La increíble variedad que tienen los combates del juego.
[+] Nada menos que 59 personajes diferentes seleccionables.
[-] La sucesión de los niveles no es muy usual.
[-] La dificultad en algunos niveles puede llegar a desanimar.



9.3 **GRÁFICOS:** Urban Reign pone en pantalla hasta seis personajes, en grandes escenarios, con la calidad técnica de Tekken 5.

8.7 **AUDIO:** Las voces no han sido dobladas al castellano. En ocasiones, su banda sonora dinámica se echa en falta.

9.2 **JUGABILIDAD:** El control del juego abarca de una forma intuitiva todas las posibilidades imaginables. Simplemente perfecto.

8.7 **DURACIÓN:** Junto a los 100 niveles del modo Historia, encontrarás un divertido modo multijugador, extras de todo tipo, secretos...

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Namco rescata el género de la lucha callejera de la mejor manera posible, al estilo Tekken. Urban Reign es un título con muchas posibilidades para su género, gran cantidad de modos y personajes, y una sobresaliente calidad técnica.

9.1 (SOBRE 10)

PlayStation.2 Revista Oficial - España



COMPAÑÍA: 2KGAMES
DESARROLLADOR: 49 GAMES
DISTRIBUIDOR: TAKE2
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
DISCIPLINAS: 9
PRUEBAS: 15
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 161 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,99 €

http://www.olympicvideogames.com/

TORINO 2006

El juego oficial de las Olimpiadas de Invierno

Desde hace mucho tiempo la celebración de un acontecimiento deportivo es un magnífico reclamo para lanzar un videojuego. Las Olimpiadas de Invierno no son una excepción, ya que desde los juegos de 1994, recogidos en *Winter Olympic Gold* (*US Gold*), diferentes compañías se han hecho eco de los diferentes eventos (*Nagano Winter Olympics'98* y *Salt Lake'02*). De los títulos citados, tan sólo el último llegó al mercado en formato **PS2**, por lo que *SALT Lake'02* junto a *ESPN International Winter Sports*, otro título similar aunque sin licencia oficial, son los referentes que podemos encontrar dentro de este género. La característica común de todos estos programas consiste en la posesión de una variada gama de disciplinas que recogen algunas de las que se disputan en este tipo de acontecimientos. En el caso que nos ocupa se incluyen ocho actividades (*Slalom*, Descenso, salto de esquí, patinaje de velocidad, Esquí Nórdico, *Biatlon*, *Bobsleigh*, Trineo y Combinada Nórdica). Comparando esta oferta con la de sus antecesores se presenta bastante superior a las seis ofrecidas por *Salt Lake'02* e igualado con *ESPN International Winter Sports*. Sin embargo, hay bastantes diferencias en cuanto a los deportes incorporados. Así, son debutantes el Esquí Nórdico, el *Biatlon*, el Trineo y la Combinada Nórdica mientras que desaparecen todas las pruebas de *Snowboard*

LICENCIA OFICIAL

Take2 toma el relevo de Eidos (*Salt Lake 2002*) Konami (*Nagano 1998*) y US Gold (*Lillehammer 1994*) para recrear la licencia oficial de estas Olimpiadas de Invierno.


■ El multijugador permite participar a cuatro usuarios de forma sucesiva

«EL SISTEMA DE CONTROL MANTIENE UN CORTE CLÁSICO SIN INCLUIR NOVEDADES IMPORTANTES»

(como el *Freestyle* y el *Halfpipe*), el *Curling* y el Patinaje Artístico. También hay que mencionar que en algunas de las disciplinas se incluyen varias pruebas, hasta completar un total de quince. Tradicionalmente tal variedad de posibilidades suele ir acompañada de un amplio abanico de sistemas de control con alguna novedad, de manera que el juego se hace más atractivo para los usuarios. En cambio, ***Torino 2006*** no aporta demasiado en este sentido, ciñéndose a los sistemas clásicos e incluso eliminando el control basado en los juegos musicales (utilizado en el patinaje artístico y en el salto libre) que constituyó una de las novedades de este tipo de programas para **PS2**. No obstante reúne elementos de estrategia, como la dosificación de fuerzas en el Esquí Nórdico) con la habilidad en el *Slalom*. En este sentido lo más destacado es el modo multijugador, que permite la participación de hasta cuatro usuarios. La licencia oficial de los Juegos Olímpicos de Invierno de Torino, que se disputan del 10 al 26 de febrero, no tienen demasiada incidencia en el programa, aunque deja notar su presencia en la *intro* y en algunas secuencias. En cuanto al apartado gráfico, los desarrolladores han logrado un resultado correcto, en el que los diferentes elementos se mueven con fluidez. Las secuencias de entrega de medallas y las repeticiones automáticas ofrecen los momentos más espectaculares dentro de la corrección global. Por último, mencionar que el título se encuentra traducido y doblado al castellano, aunque los dos comentaristas se repiten bastante. ■ ***Chip&Ce***

SECUENCIAS

Las secuencias aparecen antes y después de las pruebas, además de la entrega de medallas.







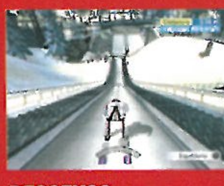




DISCIPLINAS



SLALOM
Es una de las disciplinas clásicas con dos pruebas: el *Slalom* tradicional y el gigante.



DESCENSO
La velocidad es la protagonista tanto en el descenso como en el supergigante.



TRINEO
Cuenta con una sola prueba con un desarrollo muy similar al recogido en el *Bobsleigh*.



ESQUÍ NÓRDICO
La estrategia aparece en una disciplina donde hay que dosificar fuerzas sin perder el ritmo.



COMBINADA NÓRDICA
Se trata de realizar, de forma sucesiva, Esquí Nórdico y Saltos de esquí.



PATINAJE DE VELOCIDAD
Recoge tres pruebas (400, 1.000 y 1.500 metros) en los que el ritmo es la clave para mantener la velocidad.



BOBSLEIGH
En esta prueba tendrás que evitar colisionar con los laterales del circuito.



SALTO DE ESQUÍ
Hay que mantener el equilibrio y ajustar el momento de salto. Cuenta con dos trampolines.



BIATLON
Es similar al del Esquí Nórdico, pero además incluye varias fases de tiro.



TORINO 2006

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La amplia oferta de disciplinas.
[+] La variedad de cámaras en las repeticiones.
[-] La licencia oficial no se nota demasiado.
[-] No hay novedades en el control.

3+

8.6 **GRÁFICOS:** El programa se muestra correcto en todas las disciplinas incluidas. Las secuencias dan un toque de color.
8.5 **AUDIO:** La música no tiene demasiado papel, dejando a los dos comentaristas el protagonismo sonoro. El doblaje es un poco simplón.
8.3 **JUGABILIDAD:** Hay diversos sistemas de control. Sin embargo, no hay ninguna novedad con respecto sus antecesores.
8.4 **DURACIÓN:** Dentro de las opciones se incluye un modo con las quince pruebas y otro con nueve.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: La variedad de pruebas es el mayor aliciente de un programa que sigue la línea de los dedicados a este tipo de eventos deportivos. Aunque el sistema de control toca varios aspectos, se echa de menos alguna novedad.

8.4 (SOBRE 10)

PlayStation 2

SWORDS OF DESTINY

Un alumno de «Devil May Cry» que ha faltado a algunas clases...

COMPAÑÍA:
RISING STAR GAMES
DESARROLLADOR:
ARTOON
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN.**
GÉNERO:
AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: **DVD-ROM**
JUGADORES: **1**
ARMAS: **48**
VIDAS: **ENERGÍA**
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO/INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: **2**
MEMORY CARD: **43 KB**
OPCIÓN 50/60 HZ: **NO**
PVP REC.: **29,99 €**

http://www.risingstargames.com

Dejando de lado la mucha o poca calidad de este producto, siempre es una buena noticia que una compañía que se dedica a traer a Occidente algunas «rarezas» niponas como es *Rising Star Games* haya firmado un acuerdo con **Atari** para la distribución de sus títulos en nuestro país. Fruto de este acuerdo nos llega ahora, casi por sorpresa, este ***Swords Of Destiny***, un juego aparecido en su país de origen el año pasado. Lo que nos encontramos en su interior no es otra cosa que un *arcade* de acción en tres dimensiones con algunos componentes de exploración, pero que basa casi todo su desarrollo en las batallas. El personaje protagonista podrá manejar un gran número de espadas diferentes y realizar los movimientos más increíbles. Este es sin duda el punto fuerte del juego: la rapidez de los combates y la estética de los mismos. Podremos empezar un *combo* con un enemigo, seguirlo con otro y saltar en el aire de un lugar a otro con una agilidad pasmosa. Además, la belleza de ciertos entornos hace que avanzar por ellos sea una delicia. En cualquier caso, la mayoría de ellos son bastante lineales y casi siempre te limitarás a acabar con los enemigos que surjan de la nada en una habitación, avanzar por un pasillo hasta la siguiente, y vuelta a empezar. Por el camino podrás ir acumulando puntos de experiencia con los que mejorar las armas que empuñes, aunque este sistema de equipamiento presenta algunos defectos. Realmente nunca tendrás la sensación de que las armas se hacen más fuertes y, además, las diferencias entre el comportamiento de unas y otras son mínimas. Todo esto, unido a las pocas explicaciones que te ofrecen sobre este sistema durante el juego hacen que la mayoría de las veces no te preocupes demasiado por cambiarlas. El desarrollo se basa en una serie de misiones en diferentes escenarios. Al acabar cada una de ellas te presentarán otra, pero en ocasiones podrás elegir entre dos e incluso tres. Algunas de ellas no será necesario completarlas para avanzar en el juego, pues se trata más que nada de desafíos adicionales que no reportan experiencia. Los programadores de **Artoon** son primerizos en este género, y esto se nota. A pesar de que podremos pasar un buen rato con este título, sobre todo teniendo en cuenta su bajo precio, se queda muy por detrás de los grandes del género. ■ ***Dani3po***

■ **Los enfrentamientos contra enemigos finales son espectaculares**

«UN JUEGO DE ACCIÓN Y ESPADAS CON ALGUNAS BUENAS IDEAS, PERO SU DESARROLLO NO ACABA DE ENGANCHAR»

SWORDS OF DESTINY

8.8	**GRÁFICOS:** Los escenarios están muy trabajados, así como los personajes. No pasa igual con los enemigos.
8.9	**AUDIO:** Excelente interpretación de las voces (en inglés, eso sí) y una banda sonora muy apropiada.
8.2	**JUGABILIDAD:** Sencillo control y muchas posibilidades, pero acaba haciéndose monótono.
8.1	**DURACIÓN:** Es recomendable jugar en el nivel de dificultad más alto para que no se acabe en un suspiro.

12+

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Un bello cuento oriental que destaca por sus escenarios, personajes y trama argumental. Sin embargo, la espectacularidad de los combates no logra ocultar un desarrollo demasiado simple y repetitivo.

8.3
(SOBRE 10)



PSYCHONAUTS

Cóctel de plataformas y poderes mentales



COMPAÑÍA: MAJESCO
DESARROLLADOR: DOUBLE FINE
DISTRIBUIDOR: THQ
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
GÉNERO: PLATAFORMAS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 1551 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 44,95 €

http://www.psychonauts.com/

Aunque las compañías distribuidoras no suelen ser las responsables, es una lástima que haya juegos mediocres que llegan con voces en castellano sólo por tener el respaldo de una buena licencia, mientras que otros títulos de calidad (y mucho más originales) se quedan en la sombra por no contar siquiera con subtítulos en nuestro idioma. Hace unos meses ocurrió con *killer7* y ahora la historia se repite con ***Psychonauts***, un plataformas cargado de humor inteligente que sólo podrán apreciar los que dominen la lengua de Shakespeare. Por suerte, y aunque la esencia de ***Psychonauts*** se resienta considerablemente, en esta ocasión el inglés no será imprescindible para poder avanzar en la aventura. En el plano técnico, el juego no está originalmente concebido para **PS2** y eso se nota en ciertas texturas y, sobre todo, en algunas ralentizaciones. En cualquier caso, cuenta con un excelente diseño de escenarios y personajes, y una banda sonora de calidad que refuerza la atmósfera mágica que se respira en cada uno de los niveles. Además, ofrece un desarrollo que no es completamente lineal y con multitud de objetos que podrás recoger o no pero que serán necesarios para ir aumentando los poderes de Raz, el pequeño protagonista. En definitiva, es un plataformas que merece la pena probar aunque para disfrutarlo de verdad tendrás que refrescar tu inglés. ■ ***Supernena***

«EL JUEGO CUENTA CON EL SELLO DE TIM SHAFER, CREADOR DE GRIM FANDANGO»







JEFES FINALES

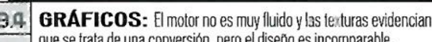
Al final de cada nivel tendrás que enfrentarte a un jefe diferente tanto en aspecto (siempre acorde con la estética de la fase) como en comportamiento. La única dificultad será encontrar el patrón para acabar con él.

PSYCHONAUTS

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La originalidad en la ambientación de los niveles.
[+] Que su desarrollo no sea totalmente lineal.
[-] El humor, esencia del título, se pierde sin traducción.
[-] Los gráficos no están muy depurados.

12+



8.4 **GRÁFICOS:** El motor no es muy fluido y las texturas evidencian que se trata de una conversión, pero el diseño es incomparable.
8.9 **AUDIO:** Buena banda sonora aunque es una lástima que las voces estén sólo en inglés.
8.5 **JUGABILIDAD:** Es un poco engorroso tener que pausar para subir de nivel y la cámara no está siempre donde nos gustaría.
8.7 **DURACIÓN:** Unas quince horas de juego, una duración bastante aceptable para un título de estas características.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Un plataformas de calidad con un gran diseño de los niveles y personajes. Una de sus grandes bazas es el sentido del humor por lo que es una pena que no llegue traducido. A pesar de todo, sigue mereciendo la pena.



(SOBRE 10)

PlayStation 2 Revista Oficial - España

SHREK SUPER SLAM

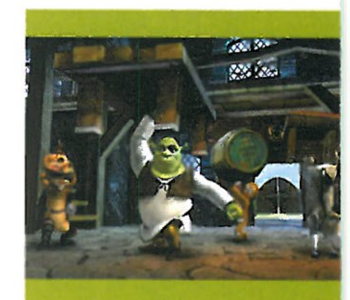
Los cuentos de hadas ya no son lo que eran... ahora las peleas te harán dormir

COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: SHABA GAMES
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: PELEAS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
ENTORNOS: 16
MODOS DE JUEGO: 3
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
MEMORY CARD: 63 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 44,99 €

http://www.activision.com

Tanto se ha estirado que el ogro verde se ha quedado un poquito flaco. Sin peso y sin argumento que lo justifique, Activision rescata la licencia para ofrecernos un juego de peleas a lo *Super Mario Bros. Melee* protagonizado por Fiona, Asno, Shrek y toda la farándula de personajes de cuentos infantiles bastante resultón, pero que deja mucho que desear una vez que te pones mando en mano. En ***Super Slam*** no revivirás ningún momento ocurrido en alguna de las dos películas de la franquicia y ni mucho menos protagonizarás una entretenida aventura como en el anterior juego, *Shrek 2*. Todo lo que vivirás no tiene ni pies ni cabeza, pues simplemente tu función será machacar los botones del *DualShock 2* y pulverizar a tu contrincante.

Hay un modo Historia, bastante corto y facilón, y otras dos modalidades de batalla rápida. En una tendrás que vencer a tu oponente en una contienda con tiempo límite de dos minutos, y en la otra deberás luchar para desbloquear cosas muy chulas, como un «Porrazogeddon» que podrás utilizar en los combates. Sin duda, este modo es el más divertido ya que te proponen pruebas tan ilógicas como usar a Encantador de bola de demolición, desmigajar unas galletas de jengibre... Además, es de agradecer que no hayan censurado el comportamiento de los protagonistas, ya que es lo único capaz de robarte una sonrisa (¡un pedo de Shrek es mucho más poderoso de lo que te imaginas!). Es indudable que el planteamiento es bueno, pero llevado a la práctica aburre a cualquiera. Quizá si juegas con unos amigos los bostezos tarden un poco más en aparecer. ■ ***Anna***



HÉROES DE CUENTO
Además de los tres protagonistas principales de la peli, podrás controlar a Caperucita, Encantador, Gato con Botas y demás personajes de fábulas.

SHREK SUPER SLAM

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El diseño de los personajes es fiel al de las películas.
- [+] Algunos ataques especiales te harán sonreír.
- [-] Las peleas se resumen a machacar los botones del mando.
- [-] Los desafíos terminan resultando todos iguales.

3+

8.0 **GRÁFICOS:** El look de los personajes es bastante fiel al del filme (además hay un gran repertorio). Los escenarios son simples.

8.0 **AUDIO:** Las melodías pasan desapercibidas, lo mejor son el sonido de los golpes y porrazos. Está doblado al castellano

7.8 **JUGABILIDAD:** Se pueden realizar combos con la combinación de botones, pero terminarás pulsándolos «sin ton ni son».

7.9 **DURACIÓN:** El modo historia es bastante breve, pero el juego se acompaña de otros dos modos que lo alargan un poco más.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Si no superas los 10 años y estás con unos amigos Shrek Super Slam os mantendrá entretenidos un ratillo. Es un juego limitado, pues aunque tuviera más modos de juego siempre te rusultaría lo mismo. Es muy monótono.

7.9 (SOBRE 10)

PlayStation 2

COMPAÑÍA: ACTIVISION
DESARROLLADOR: RAVEN SOFTWARE
DISTRIBUIDOR: ACTIVISION
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: ACTION-RPG
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
PERSONAJES: 16
CAPÍTULOS: 5
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
MEMORY CARD: 260 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 59,95 €

http://www.xmenlegends2.com

X-MEN LEGENDS II

EL ASCENSO DE APOCALIPSIS

Los X-Men al completo en este acertado Action-RPG

La Patrulla X se encuentra de plena actualidad y eso es claro objeto de alegría para los seguidores de los carismáticos personajes de la factoría **Marvel**. Mientras esperamos ansiosos el estreno de la tercera parte de la franquicia en las salas de cine, **Raven Software** nos devuelve al fresco mundo del papel con esta secuela para **PlayStation 2** inspirada en algunos números del sello **Ultimate**. A quienes ya probaron el primer *Legends*, asegurarles que esta continuación no les defraudará en absoluto, aunque tampoco esperen encontrar importantes cambios en el concepto y desarrollo del juego. En esta ocasión deberás aliarte con La Hermandad para intentar acabar con Apocalipsis y sus Cuatro Jinetes, poderosos mutantes que intentan hacerse con el control del planeta tras aprisionar al profesor Xavier. Este giro argumental se traduce en un mayor número de personajes a elegir a la hora de formar tu escuadra. Quizá sea en este punto donde radique la mayor novedad del juego, con un nuevo modo cooperativo ahora disponible también vía On-line. Técnicamente se ha respetado el *engine* 3D en perspectiva cenital y con matices *cell-shading* para acercarse más a la magia del cómic. La curva de dificultad está muy bien adaptada. Además, en pocas horas te habrás hecho con todos los controles del juego. Sin duda, quienes más disfrutarán de este *Action RPG* serán los seguidores y fanáticos de la serie. El resto será mejor que se documenten primero. ■ ***Gradius***

«ESTA SECUELA INCLUYE MODO MULTIJUGADOR COOPERATIVO VÍA MULTITAP O JUEGO EN RED HASTA PARA CUATRO PERSONAS»

UNIDOS POR LA CAUSA

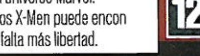
Los mutantes del profesor Xavier y Magneto (eternos rivales) se han aliado para hacer frente al gran poder de Apocalipsis y sus Cuatro Jinetes. Podremos formar escuadras entre personajes de la Patrulla X y La Hermandad. Cada uno con sus habilidades y características propias.

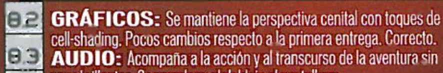


X-MEN LEGENDS II

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Es de agradecer que el desarrollo e inicio del juego sea ágil.
[+] Buena adaptación del género RPG al universo Marvel.
[-] Quien no conozca las aventuras de los X-Men puede encontrarlo insulso y aburrido. Se echa en falta más libertad.





8.2 **GRÁFICOS:** Se mantiene la perspectiva cenital con toques de cell-shading. Pocos cambios respecto a la primera entrega. Correcto.

8.3 **AUDIO:** Acompaña a la acción y al transcurso de la aventura sin gran brillantez. Se agradece el doblaje al castellano.

8.3 **JUGABILIDAD:** Muy similar a la de Legends. Las principales novedades se hallan en el modo multijugador.

8.6 **DURACIÓN:** Cinco largos episodios con submisiones y un adictivo modo multijugador son bazas más que suficientes.

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: Activision repite la misma fórmula que tan buen éxito de crítica cosechó con la primera entrega. Un juego que fascinará a los seguidores de la Patrulla X y amantes de los Action RPG. El resto echará en falta algo más...



(SOBRE 10)

PlayStation 2

PlayStation 2

COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: JAKK'S PACIFIC/YUKE'S
DISTRIBUIDOR: THQ
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: DEPORTIVO
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-6
MODOS DE JUEGO: 25
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
NIVELES DIFICULTAD:4
MEMORY CARD: 935 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,95 €

http://www.thq.com

SMACKDOWN VS RAW 2006

Yuke's pule y mejora a todos los niveles el mejor simulador de wrestling del mercado

Año tras año, **Yuke's** nos demuestra su habilidad no sólo para recrear en consola toda la espectacularidad del mundo del *wrestling*, sino para exprimir al máximo **PS2**. Parecía impensable, viendo el *WWE Smackdown Vs Raw* del año 2005, que se pudiera hacer algo mejor a nivel gráfico, pero así ha sucedido con esta nueva entrega de la franquicia en la que se han mejorado los luchadores, desde la animación facial hasta su musculatura. El resultado es impresionante, y más teniendo en cuenta que hay 60 luchadores para elegir entre los que se hallan leyendas de la talla de Hulk Hogan, André el Gigante, Jake «El Serpiente» Roberts o Ted DiBiase «El Hombre del Millón de Dólares». Entre las nuevas modalidades de combate introducidas por **Yuke's** en la edición 2006 está el modo *Season* (donde vivirás dos temporadas completas), el modo *Manager*, una pelea de almohadas entre luchadoras, nuevas grescas fuera del ring (que añade, a la pelea en el aparcamiento del año pasado, la posibilidad de partirse la cara en un bar) y *Buried Alive Match*, donde humillarás de forma definitiva a tu rival enterrándole vivo al terminar el combate. Y por supuesto, no podía faltar los clásicos *Royal Rumble* (el poderoso motor gráfico del juego es capaz de juntar a ocho o diez luchadores en el ring sin inmutarse), la Jaula, la Escalera, el *Battle Royal* o las peleas por equipos. Pero lo que realmente hace especial a este juego, como sucedía con la entrega del año pasado, es su modo On-line. El juego a través de la red y las mejoras antes mencionadas coronan a ***Smackdown Vs Raw 2006*** como el mejor juego de *Catch* del mercado.

■ ***Nemesis***

«YUKE'S HA RESCATADO A LEYENDAS DEL CATCH DE LA TALLA DE JAKE SERPIENTE ROBERTS, ANDRÉ EL GIGANTE O TED DIBIASE»

■ **Entre los nuevos modos que incorpora WWE Smackdown Vs Raw 2006 están las peleas de almohadas entre luchadoras o las reyertas frente a la barra de un bar**

SMACKDOWN VS...

9.1 **GRÁFICOS:** Aunque parezca difícil de creer, Yuke's ha mejorado los gráficos del anterior Smackdown Vs Raw.
7.5 **AUDIO:** Cada luchador va acompañado de su tema musical. Buenos efectos de sonido.
8.5 **JUGABILIDAD:** El control es algo más complicado que el del año pasado (por la novedad de la stamina).
9.0 **DURACIÓN:** Las dos temporadas para un jugador, y sobre todo el modo On-line, ofrecen meses de diversión.

16+

PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: El mejor simulador de wrestling del mercado, sin ninguna duda. El Rumble Roses es mas «atractivo» a la vista, pero el juego de THQ es infinitamente más completo, incluso en comparación a la entrega del año pasado.



PlayStation 2 Revista Oficial - España

■ Multitud de golpes y de poderes «divinos» estarán a tu disposición en los combates

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2

Vive la leyenda de los caballeros templarios

Hace no demasiado tiempo los suecos de **Starbreeze** nos sorprendieron con un original *beat'em-up* protagonizado por un caballero templario durante la Edad Media. No se trataba de una obra maestra ni mucho menos, pero sí que proporcionó algunos momentos de diversión. Ahora los desarrolladores de *Cauldron* recogen el testigo y siguen relatando las aventuras de Paul de Raque en su batalla contra las fuerzas del infierno. Sólo que en esta ocasión el desarrollo del juego es mucho más ambicioso. Se trata de una aventura de acción en tercera persona que nos llevará a visitar medio mundo a través de localizaciones, como una oscura ciudad asolada por la peste o una urbe árabe cara al mar. En cada una de ellas encontrarás decenas de personajes con los que interactuar y variadas misiones que realizar, algunas de ellas imprescindibles para seguir avanzando y otras que te reportarán diversos beneficios. La personalización del personaje es bastante más profunda ahora. Tanto el equipamiento como las habilidades serán determinadas por el jugador, haciendo su evolución mucho más divertida. Los combates siguen desarrollándose de una manera bastante sencilla, aunque contarás con decenas de *combos* que ir aprendiendo y otras tantas habilidades especiales. Se trata, en definitiva, de una especie de *Baldur's Gate* o *Champions Of Norrath* con la cámara más cerca y combates más intensos. Puede que no llegue a la genialidad de los títulos de *Snowblind*, y realmente presenta algunos defectos achacables a la inexperiencia de los programadores, pero desde luego la relación calidad/precio es insuperable. ■ ***Dani3po***

COMPAÑÍA: PLAYLOGIC
DESARROLLADOR: CAULDRON
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
PAÍS DE ORIGEN: REPÚBLICA ESLOVACA
GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: ENERGÍA
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 3
MEMORY CARD: 175 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 19,95 €

KNIGHTS O.T.T. 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] La notable calidad de todos sus apartados en general.
[+] Su bajo precio, que no debe llevarte a error.
[-] A veces te sentirás un tanto perdido en la aventura.
[-] Algunos defectos gráficos imperdonables a estas alturas.

16+

8.7 **GRÁFICOS:** Presenta un diseño de los escenarios muy cuidado y gran variedad de personajes, pero el motor gráfico en ocasiones flaquea.
8.5 **AUDIO:** El doblaje al castellano de las voces es bastante deficiente, pero la banda sonora de tonos épicos está muy bien.
8.5 **JUGABILIDAD:** Se puede hacer muy arduo al comienzo por la ausencia de pistas, pero acaba enganchando.
8.6 **DURACIÓN:** Grandes escenarios a explorar y cantidad de misiones que llevar a cabo.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: Una aventura larga, compleja y muy completa que se ve ensombrecida por unos inicios un tanto desconcertantes y pocas indicaciones para el jugador. Sin embargo, por 20 Euros poco más se puede pedir.

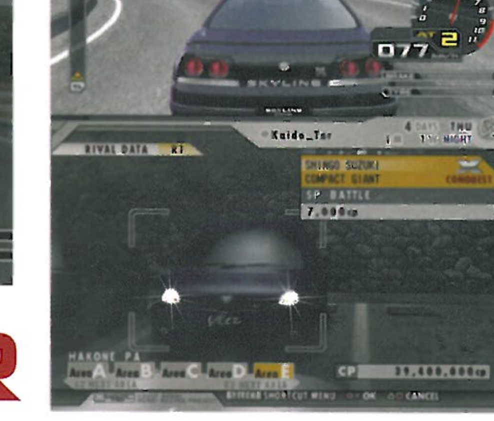
8.6 (SOBRE 10)







Cada etapa del juego se divide en día y noche, con diferentes eventos a llevar a cabo en cada una de ellas



Podremos retar a los rivales que encontremos detenidos en los aparcamientos durante la noche

KAIDO RACER

Derrapa por las montañas más famosas de Japón

Konami sigue en su empeño de traer hasta nuestras fronteras todos los lanzamientos que ven la luz en su país de origen. Nos complace sobremanera esta política, aunque en ocasiones nos podamos encontrar con algunas producciones que han sido pensadas teniendo en cuenta exclusivamente los gustos del mercado japonés, y por consiguiente encajan más bien poco con los gustos occidentales. Este es el caso de ***Kaido Racer***, que pertenece a una saga de conducción con bastante solera en Japón. La premisa es tan simple como original: vehículos reales compitiendo por las sinuosas carreteras de los picos más famosos del país. Su particular mecánica hace que la jugabilidad se base casi exclusivamente en los derrapes. Durante la mayoría de las competiciones, de hecho, ni siquiera importará llegar antes que el rival. Tan sólo se tendrán en cuenta el número y duración de los derrapes que efectuemos en cada curva sin chocarnos contra los bordes del circuito. En cuanto a los modos de juego, el principal es una especie de *Gran Turismo* con una gran cantidad de coches (incluso algunos no nipones) modificables en cuanto a comportamiento, campeonatos de todo tipo, patrocinadores... Tantas opciones y tan mal explicadas (la traducción al castellano es de risa) que muchas veces nos perderemos entre tanto menú. El modesto acabado gráfico tampoco nos llamará demasiado la atención. Se trata, en resumen, de un juego pensado para los que ya conozcan la saga, y me temo que por aquí no serán muchos. ■ ***Dani3po***

KAIDO RACER

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Cuenta con un elevado número de vehículos reales.
[+] Su ajustado precio.
[-] Demasiados menús y deficientes explicaciones.
[-] La jugabilidad es tan peculiar que sólo gustará a unos pocos.

3+

7.8 **GRÁFICOS:** La reproducción de los coches no pasa de correcta, y la variedad de los entornos es muy escasa.
7.0 **AUDIO:** La inquisitiva voz del narrador nos sacará de nuestras casillas tras jugar media hora. Los efectos son simples.
7.8 **JUGABILIDAD:** Si te gusta derrapar y tomar las curvas «limpias», éste es tu juego. Un planteamiento muy limitado.
8.0 **DURACIÓN:** Si le coges el gusto podrás disfrutar de un número elevado de eventos, aunque siempre en los mismos entornos.

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: El éxito de esta saga en Japón a buen seguro no se verá reflejado en nuestro país. Hay un gran número de simuladores de conducción más completos, incluso al mismo precio que este Kaido Racer.

7.8 (SOBRE 10)



BOB ESPONJA

¡LUCES, CÁMARA, ESPONJA!

Bob Esponja y el resto de los vecinos de Fondo de Bikini protagonizan 30 divertidos minijuegos

COMPAÑÍA: THQ
DESARROLLADOR: THQ
DISTRIBUIDOR: THQ
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
GÉNERO: MINIJUEGOS
FORMATO: DVD-ROM
JUGADORES: 1-4
MINIJUEGOS: 30
VIDAS: 1
TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
NIVELES DIFICULTAD: 1
MEMORY CARD: 211 KB
OPCIÓN 50/60 HZ: NO
PVP REC.: 49,95 €

http://www.thq.com

La lucha por conseguir un papel en el rodaje de un episodio de *Las Nuevas Aventuras de Tritónman y Chico Percebe* (la serie de TV de mayor audiencia en Fondo de Bikini) llevará a Bob Esponja a enfrentarse a sus amigos y conocidos, a través de 30 minijuegos, con títulos tan sugerentes como Pedal de Honor, Pantalones Hinchables, Flautista de las Mareas o Birlabotines. La posibilidad de compartir el modo Historia con dos y hasta tres amigos es uno de los mayores alicientes de este juego, cuya mecánica recuerda bastante a los *Mario Party* de **Nintendo**. Su único problema es que, pese a que en teoría ***Bob Esponja ¡Luces, Cámara, Esponja!*** va destinado al público infantil, el grado de complicación que alcanzan algunos minijuegos pondrá en aprieto incluso a más de un adulto (un ejemplo, la prueba de ¡Pedido Listo!), y para colmo duran una auténtica eternidad. Esto le acaba restando puntos al juego, por muy carismático que sea su protagonista. ■ ***Nemesis***









■ Todo el juego ha sido localizado al castellano de manera impecable, tanto textos como voces

«BOB, PATRICIO Y EL RESTO DE PERSONAJES DE LA SERIE PROTAGONIZAN UN JUEGO EN LA LÍNEA DE MARIO PARTY»

BOB ESPONJA...

7.5	**GRÁFICOS:** A pesar de su extrema sencillez, los gráficos logran captar el look de la serie de televisión.
9.0	**AUDIO:** THQ ha reclutado a los mismos actores de doblaje (castellano) de la serie.
7.9	**JUGABILIDAD:** Los juegos son divertidos, pero demasiado largos. Al final acabarás «pidiendo la hora».
8.0	**DURACIÓN:** 30 minijuegos y la posibilidad de disfrutarlos todos de forma aislada, junto a tres amigos.

3+

PUNTUACIÓN OFICIAL

CONCLUSIÓN: La mecánica de algunos de los treinta minijuegos es muy divertida, pero se alargan demasiado para lo que suele ser habitual en este género, donde normalmente prima lo rápido y adictivo. Éste no es el caso.

7.9 (SOBRE 10)

PlayStation 2

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT







PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: EXCELENTE
NÚMERO DE JUGADORES: 2-24
MODALIDADES ON-LINE: 3
MAPAS: 13 ESCENARIOS

Combate a pie, en tanque, helicóptero...

Si el mes pasado ya os confirmamos la tremenda calidad del título de **Digital Illusions** en su modalidad para un solo jugador, en este número nos rendimos ante sus excelencias jugables a través de Internet. Con un motor gráfico que pocos títulos son capaces de mostrar en sus opciones On-line, ***Battlefield 2: Modern Combat*** presenta un reducido número de modos de juego, pero una inmensa cantidad de posibilidades en cada uno de sus escenarios. Trece son los mapas disponibles en el modo multijugador (divididos en tres tipos: asalto, incursión y dominación), todos ellos de una extensión que pocos *shooter* han llegado a alcanzar y que hacen casi obligatorio (sobre todo para conseguir la victoria) el uso de los diversos vehículos que el juego pondrá a tu disposición (y la del enemigo, por supuesto). La aparición de dichos autos son los que hacen que el modo más jugado en Internet sea el de Conquista. Emulando al ya clásico de PC *Unreal Tournament 2004* en su modalidad estrella, *Onslaught*, cada mapa de ***BF2*** establecerá un determinado número de bases que los jugadores, repartidos en dos equipos, tendrán que conquistar hasta llegar a la



CONDECORACIONES

Al igual que en el modo para un solo jugador, *BF2* recompensará ciertas proezas del jugador con diferentes medallas. Cura a cuatro compañeros sin morir para conseguir la condecoración de Experto Sanitario, mata a treinta enemigos sin morir para conseguir la Cruz de la Armada...



base principal del oponente. Para asegurar el juego fluido incluso en partidas con hasta 24 jugadores simultáneos, **DICE** y **EA** hacen uso de los servidores de **GameSpy** (para jugar hace falta emplear un par de minutos para registrarse); estos, además, utilizan por primera vez en **PlayStation 2** el mejor sistema *anti-cheat* del mundo del PC: *PunkBuster*. La experiencia multijugador perfecta de ***BattleField 2*** se completa con el uso del *headset* en cualquier momento del juego, sin repercusión alguna en la calidad de la conexión (que, por cierto, resulta perfecta con cualquier línea de Banda Ancha); el botón que en el modo para un jugador permite adoptar diferentes «personalidades» es el que «abre» el micrófono del *headset* como si de un *walkie-talkie* se tratase. Si bien el mes pasado hablamos de *Call Of Duty 2* como uno de los mejores *shooters* para disfrutar On-line, su calidad es alcanzada ahora por las excelencias gráficas y jugables del título creado por **Digital Illusions** y **Electronic Arts**.

ON-LINE


PUNTUACION OFICIAL

CONCLUSIÓN: BattleField 2 ofrece una perspectiva más actual que Call Of Duty 2 con una calidad similar, a través de un impecable sistema de control, un original desarrollo, la posibilidad de utilizar todo tipo de vehículos y extras como las medallas.

9,4 (SOBRE 10)

PlayStation 2



SOCOM III
U.S. NAVY SEALS

El regreso del rey al mundo On-line

El pionero del mundo On-line en **PS2** está a punto de regresar, una vez más de mano de **Zipper Interactive**, más real, más grande y con todas las novedades y posibilidades de juego que un buen aficionado busca en un *shooter* On-line actual. La novedad en jugabilidad más importante es la inclusión de vehículos, que podrán manejarse entre varios personajes del mismo equipo, y que resultarán decisivos a la hora de moverse por los gigantescos mapas con los que contará ***SOCOM III***. El gran tamaño de dichos mapas podrá albergar un máximo de treinta y dos jugadores, y su extensión incluso se reducirá automáticamente dependiendo de los personajes que participen en la partida. Nada menos que siete son los modos de juego On-line que incluirá el título de **Zipper**, dependiendo del escenario escogido: *Supression, Extraction, Escort, Demolition, Breach, Convoy* y *Control*. Ningún otro título será capaz de igualar las posibilidades de ***SOCOM III***.

PERIFÉRICOS UTILIZABLES: HEADSET - TECLADO USB
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: MUY BUENA
NÚMERO DE JUGADORES: 32
MODALIDADES ON-LINE 7



ON
La extensión de los escenarios, 32 jugadores simultáneos, la posibilidad de utilizar vehículos y el impecable sistema de juego de la saga de Zipper

OFF
Los novatos en la saga estarán algo perdidos al principio y los resultados iniciales (catastróficos) pueden llegar a desanimar

TOP ON-LINE




PRO EVOLUTION SOCCER 5
COMPAÑÍA: KONAMI
MODO ON-LINE INCLUIDO




BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
MODO ON-LINE INCLUIDO




CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
COMPAÑÍA: ACTIVISION
MODO ON-LINE INCLUIDO




STAR WARS BATTLEFRONT II
COMPAÑÍA: ACTIVISION
MODO ON-LINE INCLUIDO




FORMULA 1 05
COMPAÑÍA: SONY C.E.
MODO ON-LINE INCLUIDO

LA WEB DEL MES:

http://www.sector97.com//
Este nuevo cómic, protagonizado por Fernando Alonso, también cuenta con su web. Descárgate su primer número para **PSP**, así como fondos y vídeos para la portátil de **Sony**.



POR R. DREAMER

GUÍA COMPLETA

Para llegar hasta el final

Fantasía y aventura se aúnan en uno de los títulos más originales del catálogo de PlayStation 2. Wander, un joven héroe, parte en busca de la tierra de los muertos para rescatar a una doncella de las garras de la muerte. Para conseguirlo tendrá que enfrentarse a 16 criaturas de proporciones colosales



SHADOW OF THE COLOSSUS

PREÁMBULO

Antes de lanzarte a esta aventura debes tener en cuenta una serie de aspectos para cobrar ventaja en el combate y ahorrar tiempo. En primer lugar, la espada que porta Wander refleja la luz, si la empuñas pulsando Círculo muévela en alrededor tuyo hasta que encuentres dónde convergen los rayos, esa será la dirección que tienes que seguir para encontrar al próximo coloso. De todas formas, cuando a continuación se explique con detalle cómo derrotar a cada una de las bestias, también aparecerán las coordenadas de su guarida junto a su nombre, para que puedas localizarlos fácilmente en el mapa (puedes acceder a él pulsando Start). Otro punto a tener en cuenta es el círculo rosa que aparece junto a la barra de energía. Mide la fuerza de agarre, y cuando el color rosa desaparezca te soltaremos sin remedio del gigante, pared o cualquier otra superficie a la que estés enganchado. Si además no quieres perder de vista al coloso, deja pulsado L1. Por último, durante tus largos viajes por estas tierras, te encontrarás flora y fauna que puedes aprovechar para aumentar tu energía. Hay una especie de cruce entre lagartos y mofetas (por su aspecto más que otra cosa) que sucumbirán ante tus flechas. Utilizando también el arco podrás derribar la fruta que atesoran algunos árboles. Antes de terminar, un pequeño apunte sobre el control de Agro, la montura del protagonista. Si quieres ponerte de pie sobre su lomo, pulsa R1 para agacharte y después intenta levantar a Wander apuntando hacia arriba con el joystick analógico izquierdo.

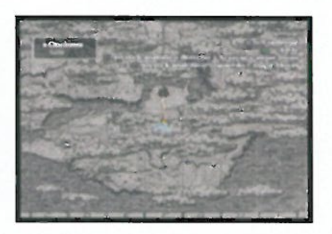
Compañía: Sony C.E.
Género: Aventura/Acción
País de Origen: Japón
Memory Card: 319 KB

http://es.playstation.com/

COLOSO 01 [Coordenadas F5]

Este es el primer enfrentamiento del juego y servirá también de aprendizaje para el joven protagonista. El coloso espera en lo alto de una montaña al Sur del castillo. Enfila el camino que sale recto desde la base del altar, pasarás entre dos colinas, una con un árbol a sus pies. Continúa cabalgando hacia las montañas. Cuando Agro suba por unas escaleras que conducen directamente al farallón tendrá lugar una secuencia. Comprobarás que en una de las paredes hay musgo, salta y pulsa R1 para escalar. Sigue ascendiendo por el sendero hasta que una nueva escena cinemática te muestre al primer coloso. Su primer punto débil está en la pantorrilla. Tras dos cuchilladas hincará la rodilla en tierra y podrás subir hasta su cintura. Espera a que se incorpore para seguir avanzando. Sube por la espalda y cuando llegues a la cabeza, si llevas la espada equipada, una señal azul se iluminará señalando donde tienes que asestar los golpes mortales. Como técnica, después de los primeros golpes retírate a una zona segura para recuperar fuerza de agarre y regresa a la testa para rematar la faena.







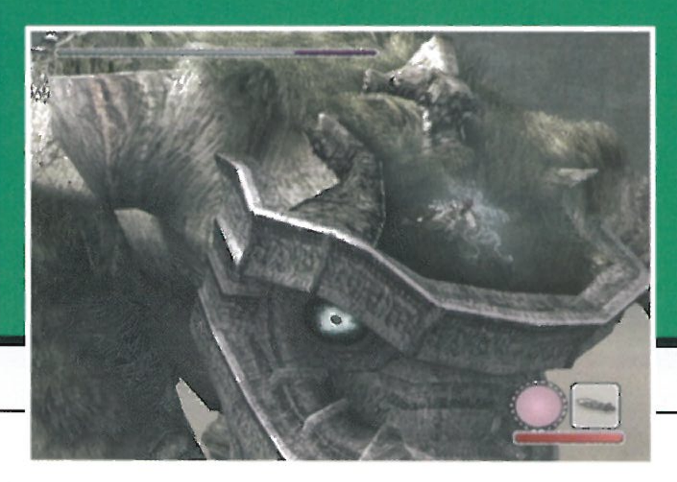


Desde la plataforma de la espalda sube hasta alcanzar la señal de la cabeza

COLOSO 02 [Coordenadas F3]







Dirige a Agro hacia el Oeste de la fortaleza, en el mapa verás que hay una especie de puente entre dos columnas para salvar un enorme cañón. Justo nada más llegar al otro lado el camino se bifurca, y una senda desciende hasta el fondo del precipicio a la playa. Cuando llegues al fondo, ve hacia el Oeste y no tardarás mucho en encontrar bajo el puente una puerta sellada, ahí es donde se guarece el monstruo, una especie de mamut de proporciones extraordinarias. En primer lugar sitúate en su retaguardia y fíjate que cuando camina deja al descubierto sus luminosas pezuñas. Recuerda: zona luminosa=punto débil (es una máxima que vale para todo el juego). Así que saca tu arco y apunta. Si haces blanco, la inmensa mole se derrumbará y podrás alcanzar la pelambre de una de sus patas traseras. Ahora asciende hasta el lomo y avanza, teniendo cuidado de agarrarte durante las sacudidas, hasta que por fin te encuentres en la cabeza. Una vez se extinga la señal luminosa de la cabeza tendrás que dirigirte hacia el final de la espalda para encontrar la segunda señal y enviar al coloso a los infiernos.

COLOSO 03 (Coordenadas E2)

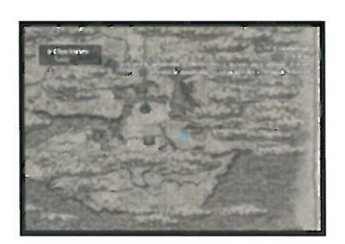
Este gigante se esconde al Norte de la fortaleza. Cruza por el mismo puente que el anterior, pero en lugar de descender, cabalga hacia la llanura. Al Noreste hallarás un sendero que conduce hasta una zona con árboles y un lago. Entra en el agua y sube por la rampa. Cuando veas al coloso fíjate que blande un gran mazo; en ese brazo hay una plataforma que tienes que romper. Colócate en la plataforma de piedra del centro del escenario para que el monstruo golpee ahí con el mazo. Después, con la base de piedra entre Wander y el coloso, espera a que intente aplastarte. Cuando golpee el suelo súbete y aguanta hasta que se estabilice. Así podrás llegar hasta el pelaje del brazo. Sube al hombro y, sin perder de vista la barra de medición de agarre, llega a la cabeza para abatir la primera señal. Recupera fuerzas y déjate caer desde la espalda a la plataforma que rodea su cintura. La siguiente señal está justo en el estómago. Destrúyela y aparecerás en el templo.



En el estómago se encuentra el punto vital definitivo de este coloso

COLOSO 04 (Coordenadas G5)

Abandona el castillo para viajar hacia el Este. No tardarás mucho en encontrar un estrecho cañón que penetra en la montaña para llegar a una caverna. Desciende por el sendero y hallarás unas tumbas, un poco más adelante yace el coloso. Una vez despierto el adversario dirige tus pasos a los túmulos. Haz que el monstruo te siga de forma que tenga que subirse a uno de los montículos y pueda ver cómo te escondes. Entra en la cueva y alcanza otra salida. Si el gigante comienza a patear el suelo y el techo de las tumbas se tambalea, la cosa va bien. Una vez fuera, corre para acercarte al monstruo y espera hasta que se agache para que su pequeña cola llegue al suelo. Salta y agárrate para ganar el lomo del animal. En la base del cuello, hay una señal azul, con dos estocadas el monstruo se inclinará y podrás llegar al punto vital de la cabeza.





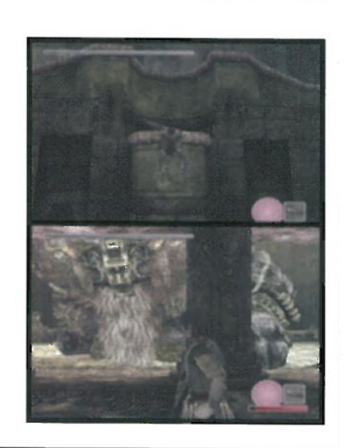
COLOSO 05 (Coordenadas H4)



El escondite de esta criatura se encuentra en el Este. Sigue el estrecho desfiladero entre las montañas y llegarás a un lago. Zambúllete y pasa bajo el arco sumergido. Sube por la escalera, pasa por el hueco en la valla y desciende de nuevo al agua. Busca tres pequeñas plataformas y nada hasta la del centro. Con el arco para disparar al pájaro, hasta que se enfade lo suficiente como para remontar el vuelo. Después encara al animal y espera hasta que se acerque raudo a la plataforma central. Salta con R1 para engancharte a su ala y volar sobre el escenario. Cuando se haya calmado ve hacia la cola y apuñala la señal brillante hasta que desaparezca. Después aparecerán dos más, en los extremos de cada ala. Si te caes tendrás que volver a atraer al pájaro hacia la plataforma central con tus flechas y empezar de nuevo.

COLOSO 06 [Coordenadas D6]

Éste es uno de los colosos que más cuesta encontrar en el juego. Viaja hacia el Suroeste desde el castillo, hasta la zona boscosa y allí busca el sendero que lleva a una lago y una cueva. Continúa por la cueva y llegarás a un desierto, hacia el Suroeste verás un magnífico templo con una entrada muy estrecha. Al final llegarás a una estancia muy grande, desciende y tendrá lugar la secuencia de presentación de este barbado coloso. Esquívale y escala rápidamente sobre los muros que te vas encontrando, hasta que puedas guarecerte bajo unos soportales. Espera a que el coloso se agache para buscarte y salta a sus barbas. Desde ahí escala por su hombro. Cuando se le haya pasado el enfado localiza su punto vital en la cabeza y hazlo desaparecer. Después aparecerá otro en la espalda, el último para que puedas derrotarlo.







COLOSO 07 [Coordenadas D1]





■ Cuidado con los apéndices eléctricos, si estás dentro de su radio de alcance puedes llegar a perder el agarre de la piel del gigante

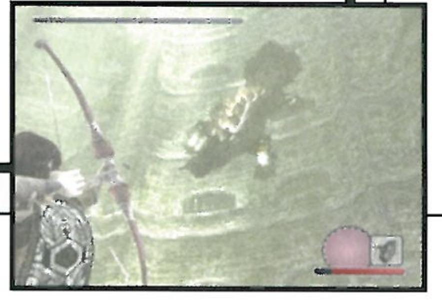
Ponte en camino hacia el Norte. Cruza por el puente y sigue los arcos gigantes hasta llegar a unos farallones, donde debes girar hacia el Oeste. Busca un muro detrás del templo para grabar partida y pasa por la pequeña puerta para desencadenar una escena. Después cruza el puente y al llegar al final salta al agua para encontrarte con el monstruo del lago. La mejor estrategia es quedarse parado en el agua, esperar a que se acerque (pero evitando sus poderosos apéndices eléctricos) y cuando su cola asome a la superficie engancharse con R1 para no salir despedido cuando se sumerja. Cada vez que vuelva a la superficie avanza, en la base de cada apéndice cuenta con un punto vital. Destrúyelos y finalmente ve hacia la señal azul que aparecerá en su cabeza.

COLOSO 08 [Coordenadas G6]

Ahora nos toca ir hacia el Sureste de la fortaleza, para entrar en el cañón, uno que está situado algo más al Sur que el que conducía al «Coloso 04». Cuando el camino se bifurque sigue hacia el Este y localiza una pequeña cueva en la montaña. Avanza por el túnel y llegará un momento en el que tendrás que abandonar a Agro. Cuando llegues al final del camino te encontrarás en lo más alto de una especie de coliseo gigantesco, en el fondo descansa un lagarto descomunal. Desciende por las escaleras como hasta la tercera planta. Busca un hueco desde el que disparar al bicho. Subirá raudo a por ti. Desplázate hasta que tengas ángulo suficiente para dispararle en los pies delanteros con el fin de que caiga al foso. Desciende al foso, puedes descolgarte por la pared, y localiza el punto vital en la panza del lagarto. Repite la operación hasta que le venzas.



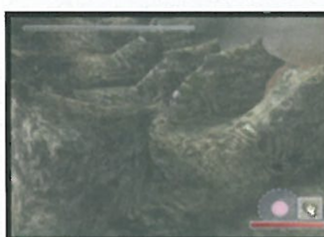




COLOSO 09 (Coordenadas D3)







Cabalga al Noroeste. Pasa por el puente y continúa hacia el Oeste hasta encontrar una tierra baldía con géiseres gigantes. Junto a una zona arbolada se encuentra la guarida del gigante. Cuando veas salir a la enorme criatura conduce a Agro de forma que entre el coloso y tú haya un géiser. Cuando el chorro de agua caliente impacte con el cuerpo del coloso éste levantará sus patas. Dispara unas flechas a la porción brillante que queda al descubierto en las dos pezuñas que están en el suelo. La mole se derrumbará y tendrás que rodearla para alcanzar una porción con pelo a la que agarrarte. Ábrete camino hasta su lomo y cuando se levante avanza hasta la cabeza. Allí se encuentra el icono azul brillante esperando tu espada.

COLOSO 10 (Coordenadas B4)



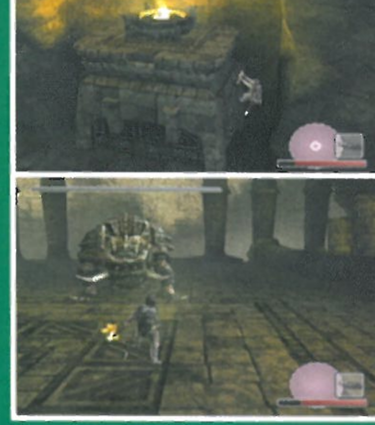
Cruza el puente entre las dos columnas hacia el Oeste. Nada más entrar en la casilla B4 verás un cañón, ve al Sur para llegar a un templo de grabar partida. Continúa y llegarás a una gran caverna. La bestia de las arenas aparecerá cuando alcances el rayo de luz en el centro de la cueva. Espolea a Agro y recorre el perímetro de la caverna. El monstruo comenzará a perseguirte. Empuña el arco y date la vuelta para encarar al gigante. Agro seguirá galopando sólo, tú preocúpate de apuntar bien al ojo del gusano. Cuando le aciertes, la bestia se estrellará contra la pared. Es el momento de desmontar a Agro y salir corriendo hacia la cola del gusano. Desde allí asciende hasta encontrar su punto vital. Una vez eliminado, el animal se introducirá en la tierra. Repite la operación, sólo ahora el icono azul está más lejos de la cola.

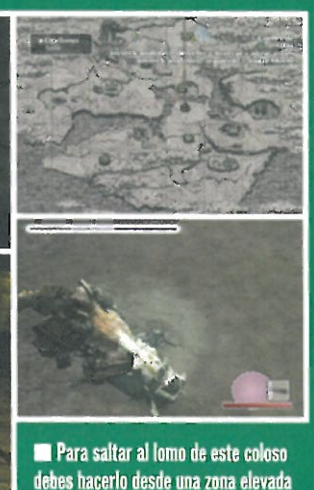


La segunda señal para destruir en el gusano, se encuentra mucho más alejada de la cola que la primera

COLOSO 11 (Coordenadas F1)

De nuevo viaja al Norte siguiendo la estructura del puente gigantesco. Continúa hasta encontrar un abismo al Este del puente. Un sendero desciende al fondo, atraviesa el lago y sigue una senda, y cuando llegues al final entra en el templo. Sube las escaleras y salta el pequeño hueco para ver una escena. En primer lugar sube a una de las columnas coronadas con un pebetero de fuego. El monstruo embestirá contra ella y caerá un palo al suelo. Cógelo pulsando Círculo. Vuelve a la columna para encenderlo y haz retroceder al monstruo hasta que caiga al exterior. Rápidamente ve hacia la zona en la que se ha caído el gigante, permaneciendo en el saliente que está por encima suyo para saltar a su espalda y dar estocadas en su punto vital. Si te tira al suelo vuelve a buscar un punto del escenario fuera de su alcance para volver a intentar subirte encima de él. Pero recuerda que este coloso es muy insistente con sus constantes embestidas.



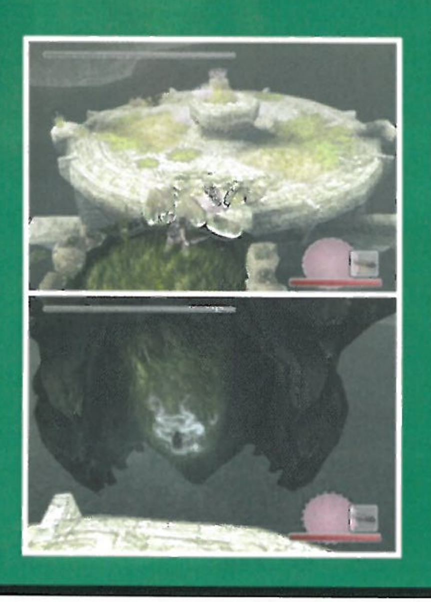


Para saltar al lomo de este coloso debes hacerlo desde una zona elevada

COLOSO 12 (Coordenadas G2)



Cruza el puente que hay a la derecha (mirando en el mapa) del castillo. Ve al Norte y llegarás a un segundo puente, después ve por el sendero que asciende la ladera de la montaña. Llegarás a un pilar junto a la catarata. Cuélgate de él y accede al lado contrario. Desde ahí lánzate al agua y pasa bajo los tres arcos gigantes hasta una zona con islas. Nada hasta la del centro para que aparezca el coloso. Escóndete con R1 tras la roca para evitar sus láseres. Después salta al agua y ve hacia la parte trasera del coloso pulsando R1. Sube hasta su cabeza. Atiza con la espada los dientes de su cabeza para que siga una dirección determinada y llegue hasta una isla con columnas. Salta de la cabeza a las columnas. Escóndete y espera a que levante las patas para saltar a su pecho y aniquilar su punto vital.



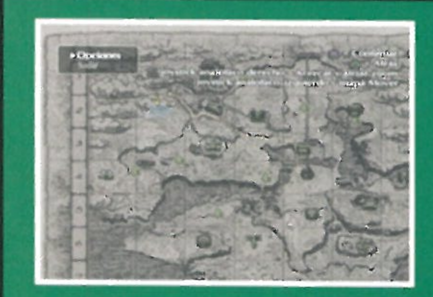
COLOSO 13 (Coordenadas E6)

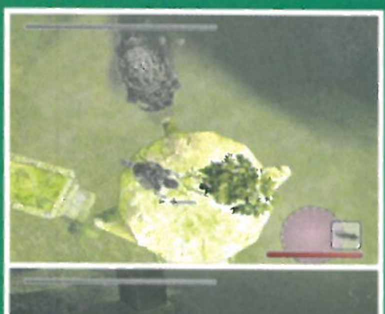


Cabalga camino al Suroeste, entrarás en un bosque entre montañas. Sigue hacia el Oeste para encontrar la salida y un sendero te llevará al desierto. Colócate en el centro de las ruinas para que comience la escena de presentación del coloso, una gran serpiente que surca el aire. A lomos de Agro, dispara flechas a las tres bolsas blancas de aire. El monstruo descenderá a nivel del suelo. Entonces espolea al caballo para situarte junto a una de sus alas y saltar para agarrarte en sus asideros. Asciende y espera a que el coloso se estabilice para acabar con el primer punto vital entre las alas. Si te caes repite todo el proceso y vuelve a subirte en la serpiente para localizar el segundo punto vital, que está más abajo, al final casi en la cola.



COLOSO 14 (Coordenadas C2)







Cruza el puente hacia el Oeste, atraviesa las montañas y llegarás a una zona con pilares. Entra en una cueva que lleva a un lago, crúzalo a nado y entrarás en unas ruinas. Aquí está la bestia. Cuando aparezca la bestia súbete al pilar caído, salta a la estructura adyacente. Brinca hacia abajo, al muro, y avanza hasta una columna muy alta. Salta del muro a esta última y desde lo más alto dispara flechas al monstruo para que derribe la columna. Caerá formando un puente. Repite el proceso con el resto de pilares para seguir un camino que te llevará a una zona con una escalera en una de sus paredes, sube a lo alto de las ruinas y ponte en el borde de la plataforma. Dispara otra flecha, el coloso embestirá y las piedras que caigan romperán su protección. Espera a que embista, quedará atontado para que te subas a su espalda y pulverices su punto vital.

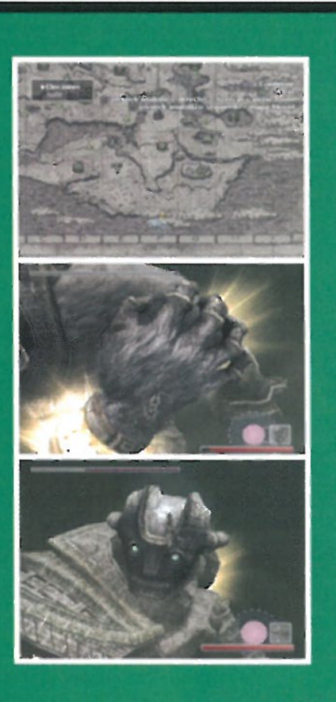
COLOSO 15 [Coordenadas H1]

Cruza el mismo puente que con el segundo coloso, pero esta vez sigue hacia el Noreste. Deja a tu derecha las cataratas del coloso número 12. Ve por los acantilados hasta llegar al desierto y en lo alto de una duna encontrarás un castillo. Entra y avanza hasta llegar a una inmensa explanada con construcciones a los lados. Cuando Wander llegue al final de la explanada aparecerá el coloso. Quédate al lado del muro frente al saliente más bajo. Espera a que el coloso golpee el suelo, éste se elevará y llegarás al saliente. Camina bajo los arcos hasta que el coloso golpee y caigan varias piedras. Podrás subir un nivel más, sigue el único camino posible, sube la escalera y estarás en lo más alto. Dispara flechas para atraer al monstruo, salta a su cabeza y elimina el punto vital. Después ve al hombro derecho y localiza el icono brillante en su codo. Al apuñalarlo perderá su mazo. Regresa al suelo, el coloso tratará de aplastarte, salta a la palma de su mano a por el último icono.



COLOSO 16 [Coordenadas F8]

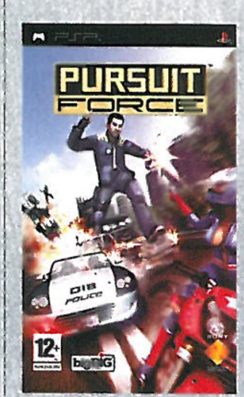
Viaja hacia el Sur siguiendo el mismo desfiladero que en el «Coloso 08», pero cuando el camino se bifurque sigue hacia el Oeste. No tardarás en encontrar una puerta con un cristal. Sitúate sobre el pedestal y, empuñando la espada, refleja la luz en el cristal; las puertas se abrirán. Entra y graba partida. Sube montando a Agro por la escalera. Después coloca a Agro enfilando el estrecho puente y espoléalo para ir a toda velocidad porque el puente comenzará a derrumbarse. Sube por los asideros, continúa por los bloques de piedra y finalmente busca una parte del muro cubierta de hierba para subir por ella. Llegarás a un pasaje, recórrelo y sube cualquiera de los dos pilares para ver al coloso. Disparará rayos continuamente, así que ponte a cubierto. Sube la rampa, escóndete en el pilar y salta al hueco. Al final sube y cúbrete con el parapeto. Pulsa R1 para estar agachado y Triángulo para rodar hasta el siguiente parapeto. Sigue así hasta llegar a otro agujero. El siguiente pasadizo conduce a una plataforma sobre un precipicio, permanece cerca de la pared, elévate y entra rápidamente en un nuevo pasadizo. Cuando salgas encontrarás también una serie de parapetos para la combinación R1 y Triángulo. Hay que hacerlo de forma rápida y precisa. Al final alcanzarás un nuevo agujero y tendrá lugar una secuencia: el coloso final ya está aquí. Comienza a escalar hasta la cintura del gigante. En la base de la espalda, en la zona peluda, clava tu espada en la señal azul. El coloso acercará su mano, salta y agárrate. Cuando la mano esté levantada fíjate en el punto azul de su hombro izquierdo. Clava tu espada en el dorso y la dejará quieta unos segundos. Aprovecha para disparar un flecha al hombro. Cuando acerque la mano al hombro salta y ábrete camino hacia su cabeza. No pierdas de vista el medidor de fuerza de agarre y apuñala el punto vital en la cabeza para terminar el juego.



SECRETOS

De todas las cosas que oculta el juego, lo mejor es el Jardín de las Delicias. El resto vendrá dado al superar los nuevos modos de juego que aparecen. Para llegar al Jardín, ve a la parte trasera de la fortaleza, a la pared que tiene musgo. Será preferible que te hayas maximizado a tope el círculo que mide la fuerza de agarre para la súper escalada que te espera, acabándote el juego varias veces. Deberás usar el salto potenciado, pero no al máximo, para ahorrar fuerzas. Al final de la primera pared de musgo, hay un saliente a la derecha. Sigue avanzando por las zonas de musgo hasta saltar encima de una columna. Continúa subiendo y llegarás al Jardín.





AQUÍ LO DEL POLI BUENO NO FUNCIONA.




¿Te atreves a entrar en la elite? En Pursuit Force tendrás que acabar con la delincuencia, recurriendo a métodos que se saltan todos los manuales. ¿Te imaginas enfrentado a lo peor de lo peor, subido en vehículos que corren a toda velocidad, esquivando balas o desafiando a la gravedad saltando de un coche a otro en medio de una persecución desenfrenada? Tienes que hacerlo. Es tu misión: meter entre rejas a cinco de las más peligrosas bandas de Capital City.

yourpsp.com/pursuitforce



EXCLUSIVO PARA PSP.

"El desarrollo más espectacular imaginable en una portátil". Puntuación: 9,3
OPS2M



POR CRONO

GUÍA COMPLETA

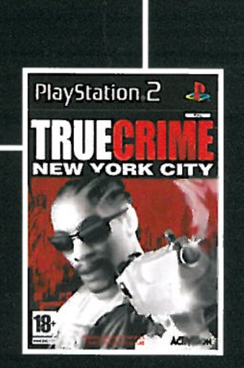
Para llegar hasta el final



Compañía: Activision
Género: Aventura de Acción
País de Origen: Estados Unidos
Memory Card: 042 KB

http://www.truecrime.com/

True Crime New York City viene cargado con más casos, más misiones, más delincuentes, carreras ilegales, un club de la lucha y, para los más perezosos, un grupo de confidentes que te harán la vida un poco más fácil. En esta guía te contamos cómo sobrevivir a todo y llegar al final de una pieza



TRUE CRIME NEW YORK CITY



INTRODUCCIÓN

VENGANZA

Cuando recuperes el control de Marcus, después de la intro, encuentra a Kev y mátalo.
Camina en dirección a la entrada, mata a los cuatro enemigos que aparecerán en este mismo piso y a un quinto que hallarás subiendo las escaleras.
En el piso de arriba, camina hacia el fondo del pasillo, acaba con otros dos enemigos y sal por la ventana. Baja por las escaleras de incendio y continúa hacia el fondo del callejón, pasando por el hueco en la valla. Al doblar la siguiente esquina te cruzarás con un enemigo en un balcón de la derecha y otro en el mismo callejón, al fondo.
Avanza hasta que veas un coche azul al fondo. Dispárale desde la distancia hasta que salga humo negro, entonces acércate un poco más para que salgan tres enemigos. Vuelve a disparar al coche para hacerlo explotar y acabar con los tres rápidamente.
Dobla la esquina, baja las escaleras, mata al tipo que aparece, avanza por la izquierda y encontrarás un botiquín justo antes de pasar la esquina. Cógelo, continúa para acabar con el resto de enemigos y completarás así este acto.

PRUEBA EN COMISARÍA

Esta es una misión Tutorial. Sólo tendrás que seguir las instrucciones en pantalla para superar la prueba.

TAQUILLA Y GARAJE

Baja las escaleras y coge el ascensor a tu izquierda. Baja hasta el garaje, sal del ascensor y ve a tu taquilla avanzando hacia la derecha.
Cámbiate de ropa y habla con el poli para que te de un coche.
De momento sólo podrás seleccionar el que aparece como «desbloqueado». Más adelante podrás comprar los demás.
Sal por las puertas dobles de tu izquierda, súbete al coche y sal del garaje para completar este acto.



ENTRE EL TRÁFICO

Conduce hasta la marca verde de tu mapa. Acuérdate de usar las sirenas para abrirte paso más fácilmente entre el tráfico.

PRUEBA CALLEJERA

Sal del coche y cachea a los tres tipos de la acera uno por uno. Hallarás evidencias en uno de ellos y tendrás que arrestarlo.
Acércate al coche que hay en la esquina y regístrale el maletero. Verás cómo unos tíos empiezan una pelea. Acércate a ellos, enséñales tu placa y pega un tiro al aire. Así podrás cachear a todos y detenerlos. Mientras los esposas uno de ellos huirá. Tendrás que coger el coche a un ciudadano (enseña la placa y te lo darán) y perseguir al fugitivo.
Usa tu mapa para localizarlo. Estará marcado con un punto rojo.

EXTRAS (I)

CARRERAS ILEGALES
___Para iniciar las carreras ilegales, consulta tu mapa, y verás un icono redondo de color azul con dos banderas negras cruzadas. Dirígete a ese punto con un coche decente para iniciar la carrera de prueba. Esta consiste en vencer a Eva en un circuito en línea recta. Los puntos por los que tienes que pasar están marcados con dos haces de color azul.
Cuando hayas ganado Eva te llamará al móvil y te dirá que se ha abierto el primer circuito. Esta marcado en tu mapa de la misma forma que el anterior.
Para completar las carreras ilegales no tendrás más que ir ganándolas todas e ir ascendiendo

Cuando llegues hasta él verás que ha estrellado el coche contra un árbol y trata de huir a pie. Alcánzalo sin atropellarlo, bájate del coche y corre tras él para hacerle un placaje y arrestarlo.

LA AGENDA DE TERRY

Conduce hasta la marca verde de tu mapa.

RONDA LIBRE

A partir de aquí podrás explorar la ciudad y resolver los crímenes aleatorios que van surgiendo.
Para continuar con el juego, baja al garaje, coge un coche y date una vuelta por la ciudad hasta que recibas una llamada de alguien del FBI. Te dará un punto de reunión donde tendrás que ir, ya sea en tu coche o en Taxi (súbete en uno y dale la dirección al taxista seleccionándolo en el mapa). Una vez allí tendrás una charla con un agente del FBI que te dará otro destino al que deberás ir. Cuando llegues, entra en la clínica para comenzar el primer caso y la siguiente misión.



CASO «CÁRTEL MAGDALENA»

EL VALOR DE TERESA

De ahora en adelante conviene que tengas claro si quieres avanzar como poli bueno o poli malo. La puntuación que obtengas dependerá de cómo detengas a los «malos». No es lo mismo matarlos directamente que disparar a un brazo o una pierna para neutralizarlos y detenerlos. Tú decides.
Para continuar, acaba con el camello y entra en el callejón. Deshazte del tipo del balcón y continúa encargándote de los enemigos que van apareciendo. Sigue hasta el final del callejón donde está el camión y el muelle de carga. Sube al muelle, acaba con el enemigo que aparece a tu derecha y sigue por el camino a la izquierda de la valla metálica. Avanza hasta el fondo, acaba con otros tres enemigos más y sube por las escaleras para entrar en el edificio.
Al acceder verás el comité de bienvenida. Pégate a la pared que tienes delante y asómate para disparar a las bombonas de gas que hay detrás de tus enemigos para que exploten.
Avanza hasta el fondo y acaba con el tipo que sale por la izquierda. Coge las pruebas que queden después de la explosión y sal por la puerta del fondo a la derecha. Ve hacia la marca verde del mapa para continuar con la siguiente misión.

EL MENSAJERO

Tras la escena, sube a la moto y persigue al «mensajero». Tendrás que hacerle bajar de la moto, ya sea embistiéndola desde atrás o disparando al tipo sin matarlo. Cuando haya bajado de la moto, atrápale para interrogarle; para ello, cógele teniendo la pistola en la mano y pulsa «X» para golpearle. Ahora podrás obtener información de él. Aparecerá una barra en la pantalla, con tres exclamaciones y una serie de opciones. Usando las opciones disponibles tienes que hacer que la barra se mantenga en la mitad para que se iluminen las tres exclamaciones, así el tipo «cantará».
Cuando tengas la localización del piso franco podrás ir allí para continuar con la siguiente misión.



PISO FRANCO

Acaba con los tres tipos de esta habitación y sigue a Rey. En la cocina y en la habitación del fondo encontrarás algunas pruebas. Cógelas y avanza por el pasillo. En la puerta de la derecha encontrarás un botiquín y otra prueba. Sal y avanza por la otra puerta hasta que llegues a unas escaleras. Súbelas, acaba con el tipo del piso de arriba. Sigue avanzado y al fondo del pasillo verás un botiquín. Cógelo si lo necesitas y avanza por el pasillo de la derecha hasta que veas dos puertas. La de la derecha da a un cuarto de baño donde darás con otra prueba y otro botiquín. La de la izquierda va a parar a unas escaleras que tendrás que subir para ver cómo Rey se encierra en una habitación acorazada. Para abrirla necesitarás un lanzamisiles que está en un cuartito al fondo de esta habitación. Acaba con los dos enemigos que hay aquí, coge el lanzamisiles y vuela la puerta. Coge otro lanzamisiles y continua avanzando.
En la siguiente sala encontrarás una trampa con un rayo láser. Simplemente salta el rayo presionando el botón «Triángulo» dos veces seguidas y sube por las escaleras para enfrentarte a Rey. Acabar con él es sencillo. No tienes que matarle. Sólo destruye las letras de la vaya publicitaria que usa para ocultarse. Con el lanzamisiles apunta a la «D» o a la «B». Esto destruirá varias letras de un disparo. Después, con tu arma, apunta a las varas de madera mientras esquivas los misiles de Rey para tirar el resto de letras. Rey caerá y podrás interrogarle para obtener un nuevo destino y continuar con la siguiente misión.

MUSEO ZUMA

Ve hasta el ascensor que hay al final de las escaleras que suben a la pirámide. Por el camino tendrás que saltar sobre los rayos láser azules o bien pasar agachado según su altura. Para deshacerte de los guardias, acércate por detrás sigilosamente, cógelos y arréstalos.
Entra en el ascensor y baja al «Almacén». Sal del ascensor y avanza por el pasillo hacia la izquierda, deshazte de todos los enemigos y continúa hacia el fondo para interrogar al director del museo.
Una vez le hayas sacado la información que necesitas sal del museo y continúa con la siguiente misión. En este punto te ofrecen una misión alternativa de informador. Tu eliges si aceptarla o no.



LOCA EVASIÓN

¡Líbrate de la camisa de fuerza! Aprieta el botón Círculo repetidamente para soltarte y acaba con todos los internos para después escapar por la ventana del fondo. Cruza la ventana y sigue a Zeke, saliendo de la habitación a la derecha. Ve hasta el fondo del pasillo, sube las escaleras y avanza hasta la habitación de control. Zeke te dirá el código. Introdúcelo en la consola para abrir la reja de fuera y continúa por el siguiente

pasillo a la derecha hasta una puerta con el letrero «Showers» (duchas). Acaba con el personal y el interno, y sal por la otra puerta. Continúa hacia tu derecha, baja las escaleras y avanza por el siguiente pasillo hacia la izquierda. Entra en la habitación de control y vuelve a introducir el código para abrir las rejas. Sal y avanza hacia la puerta doble del fondo. En la siguiente sala encontrarás a Warden armado con una recortada. Acaba con él esquivando sus disparos y aprovechando sus tiempos de recarga para acercarte y golpearle. Después coge el ascensor para irte de aquí.

TRAS TERESA

Súbete al coche y ve a por Teresa tan rápido como puedas. Sigue la marca verde en tu mapa hasta la ópera y entra en el edificio.

ÓPERA Y BALAS

Deshazte de los tres enemigos tras la pared y avanza por los pasillos hasta llegar a las escaleras que dan al piso inferior. Justo antes de bajar las escaleras a la izquierda tienes un botiquín. Cógelo si lo necesitas y baja al piso de abajo. Cruza el hall y entra en el patio de butacas. Encontrarás tres enemigos que se esconden detrás de los asientos. Haz tú lo mismo para acabar con ellos y sigue avanzando. Cuando llegues a un pequeño muro, úsalo para cubrirte del tipo de la ametralladora y acabar con él. Salta el muro. Se abrirá el telón y comenzarán a aparecer enemigos en el escenario. No cojas la ametralladora aún y acaba con ellos con tu arma normal. Cuando los hayas liquidado aparecerá Teresa en un barco vikingo. Ahora sí, coge la ametralladora y dispara al barco a la vez



que esquivas las bolas de fuego que expulsa. Cuando el barco explote, habrás completado la misión.

CASO «EL CLUB DE LOS PRESIDENTES»

ALIJO DE DROGAS

Avanza por el pasillo hacia la derecha. Acaba con el enemigo que hay al fondo y continúa avanzando hasta que llegues a unas enormes cisternas. Rodéalas y pasa por el agujero de la verja. Encárgate del enemigo sobre la montaña de carbón y avanza rodeando la verja que queda a tu derecha. En esa pared deberías ver una puerta. Crúzala y sigue hasta el final del pasillo donde encontrarás una habitación con una silla y una escalera. Sube por la escalera y avanza por la pasarela hasta la siguiente habitación donde darás con cuatro enemigos parapetados detrás de unas mesas. Cúbrete con la pared para acabar con ellos y sal por la puerta del fondo. Avanza por la pasarela y quédate detrás de la tercera columna.
No mates a Lincoln. Lo necesitas vivo para interrogarle.
Sepárate un poco de la columna y asómate ligeramente por el lado derecho. Ahora usa el disparo de precisión (aprieta R3) para apuntar al hombro, al codo o a la rodilla para desarmarlo sin matarlo. Sabrás que estás apuntando bien porque el cursor se volverá azul. Tras interrogar a Lincoln, sal del edificio volviendo sobre tus pasos hasta la puerta que parpadea en verde.
Ve al punto verde en tu mapa con el fin de continuar con la siguiente misión.

CLUB TADOW

Entra al local y acaba con los tres enemigos que te atacan desde detrás de las columnas. Avanza hacia el fondo. Verás una serie de láser que cubre la zona. Para pasar por aquí, tendrás que caminar agachado y muy despacio para atravesar los láser que están en alto y saltar sobre los bajos. Cuando llegues al final de la sala, verás una escalera cubierta por varias filas de láser, y a su derecha, un par de ventanas. Golpéalas o dispara sobre ellas para romperlas. Luego pasa por ahí hasta el despacho del presidente Hamilton.
Encontrarás al presidente escondido detrás de la mesa. Interrógale y sal del local por donde has entrado.
Ve al siguiente punto verde de tu mapa para continuar.



REUNIÓN CON KOBI

Tienes que proteger la limusina. Para ello tendrás que deshacerte de coches y motos enemigos. Para los coches es recomendable utilizar la mira automática al igual que para los camiones. Las motos son más rápidas de liquidar apuntando al piloto de manera automática. Cuando la limusina esté a salvo, podrás ir con tu coche hasta el siguiente punto. Para llegar a él tendrás un límite de tiempo, así que tendrás que ser rápido.

PRISAS EN LA FÁBRICA

Llega a la fábrica dentro del límite de tiempo

LA IMPRENTA

Encárgate de los enemigos de este área y avanza hacia el fondo del almacén hasta que llegues a unas escaleras pequeñas. Subiéndolas a la izquierda, tienes un botiquín. A la derecha de las escaleras podrás continuar entre la maquinaria de la imprenta. Atraviesa la zona (presta atención a las escaleras) y continúa por el siguiente almacén hasta el final. Sube por las escaleras, sigue hacia la izquierda y luego por la puerta de la derecha. Tendrás que detener al camión de Grant para poder interrogarle. Avanza hasta la barandilla y hazte con el rifle de francotirador. Úsalo para disparar a los barriles amarillos que hay repartidos por la zona a medida que el camión pasa al lado de ellos. De esta forma el camión arderá y Grant saldrá para que puedas interrogarlo.
Sácale información y ve al siguiente punto verde en tu mapa para comenzar con la próxima misión.

ESTUDIO DE GRABACIÓN

Tras liberarte de la silla, sal por la puerta de cristal que da al balcón y trepa por la repisa. Avanza con cuidado de que no te vean a través de las ventanas. Esta misión es mucho más fácil si la llevas a cabo sin ser descubierto.
Continúa por el alféizar hasta el siguiente balcón. Salta dentro y avanza por la puerta de cristal. Intenta matar a los enemigos sin que te descubran.
Sal por la puerta y continúa hasta el fondo del pasillo. Llegarás a un hall con un ascensor. Monta y ve al único piso posible. Sal del ascensor y continúa por la puerta de la izquierda hasta el estudio de grabación. Tendrás que cruzarlo y salir por la otra puerta, que a su vez da a un pequeño pasillo y otro estudio de grabación que también deberás cruzar.
Entra por la puerta que hay al final del siguiente pasillo, acaba con el guardia de seguridad y utiliza el panel de control que hay en la pared para abrir la verja.
Ahora vuelve por donde has venido y cruza los pasillos en sentido contrario. Llegarás a un hall con cuatro enemigos parapetados detrás de unos sofás. Acaba con ellos y entra en el ascensor.



JARDINES ZEN

¡Acaba con Benjamin! Para ello tendrás que hacerte con una caña de bambú y usarla para romper su

armadura. Para conseguir una caña de bambú, acércate a una de ellas, golpéala o córtala con la katana, y luego cógela del suelo.
Una vez que Benjamin pierda su armadura correrá dentro del Dojo. Coge una nueva caña y síguele. Si necesitas recuperar salud, hay dos botiquines en este área, cada uno en una esquina.
Golpéale con la caña hasta que se rompa y luego con los puños hasta que huya de nuevo. No te acerques a él mientras está lanzando espadazos. Aprovéchate del momento en el que se queda quieto para golpearle.



Cuando haya huido, coge su katana y trepa por la estatua para alcanzarle. Usa la polea para llegar al otro edificio y acabar de una vez por todas con Benjamin.
La estrategia a seguir en esta parte es similar a la de antes. Espera el momento en el que Benjamin está descubierto después de dar algunos golpes al aire y atácale con tu katana. Si bloquea tus golpes, aléjate y vuelve a intentarlo. Así una y otra vez hasta que lo derrotes.
Una vez vencido e interrogado podrás seguir con el siguiente caso.

EXTRAS (II)

INFORMADORES

Los informadores te vendrán bien en caso de que hayas fallado un interrogatorio. Están marcados en tu mapa con un cuadrado rojo con una letra negra en su interior. Ellos te asignarán una serie de misiones que por lo general podrás resolver sin ningún problema. Además, te llevarás un dinerillo extra por ello.

CASO «EL SOMBRÍO TONG»

MALA GENTE

Acaba con las dos oleadas de góticos y con su líder. No tendrás armas así que te tendrás que defender con tus puños. Pon especial atención a los objetos que te arrojan durante el combate y, durante la pelea con el líder, ten cuidado con sus llamaradas.
Cuando los hayas arrestado a todos sal del local.

DE VUELTA A CASA

Esta misión se desarrolla de la misma manera que «Reunión con Kobi». Simplemente tendrás que proteger la limusina de los vehículos enemigos.

VENTA COMPLICADA

Misión de reparto. Lleva el camión a los puntos verdes. Tres en total. Para completar la venta tendrás que extorsionar al dueño de la tienda. Se extorsiona de la misma forma que se interroga.
Una vez completadas las tres entregas vuelve a la tienda de Lin (también marcada en el mapa).

ESTRUENDO EN EL TALLER

Sal de la habitación y avanza por la pasarela hasta llegar a la planta baja. Acaba con todos los enemigos que encuentres por el camino y arresta a los que puedas. Una vez en la planta baja se abrirá una puerta y vendrán tres enemigos más. De nuevo, arréstalos y continúa. Verás que Lin sale corriendo de un cuarto. Entra en ese cuarto para evitar los disparos y hazte con un arma cualquiera. También dispones de un botiquín en esa sala.
Una vez armado sal fuera y acaba con todos los enemigos. Recuerda aprovecharte de todos los barriles amarillos.
Con los enemigos fuera de combate podrás interrogar a Lin y continuar con la siguiente misión.

MERCANCÍA HUMANA

Intenta hacerte con un arma rápidamente y arresta a los tres enemigos que te rodean. Busca unos contenedores apilados en forma de escalera y trepa por ellos hasta la segunda planta. Abre la puerta y ve hasta el final del pasillo a la derecha. Verás un panel de control para manejar la grúa. Úsala para mover un contenedor cerca del borde y salta al otro lado. Avanza por el pasillo hasta el final donde tendrás que saltar a los contendores del lado derecho, escalarlos y volver al pasillo para ganar un piso. Antes de subir, asegúrate de bajar la escalera que Jing ha subido antes. En el siguiente piso, baja la otra



escalera y avanza hacia la izquierda para dar con otros dos enemigos y otra puerta. Ábrela y avanza hasta el panel de control de la grúa. Úsalo de nuevo y sírvete del contenedor para pasar al otro lado. Acto seguido, sube al piso de arriba por las escaleras y coge el botiquín si te hace falta. Encárgate de los dos enemigos y avanza por la puerta que queda detrás de las escaleras que has usado para subir.
De nuevo Jing escapa por otra escalera y, de nuevo, tendrás que usar la grúa para avanzar. Arresta a los enemigos de esta zona, abre la puerta sin coger el botiquín y encárgate de otros tres enemigos más. Ahora sí, coge el botiquín, si te hace falta.
Avanza hasta el final del pasillo y usa los contenedores de la derecha para cruzar al otro lado y ganar un piso. Derrota a dos enemigos más y avanza hasta el panel de la grúa para llegar hasta donde está Jing. Al montar en el contenedor, éste se parará en mitad del recorrido y un enemigo a modo de boss aparecerá. Para derrotarle tienes que lanzarle fuera del contenedor, pulsando repetidamente el botón que el juego te indica en la parte superior izquierda de la pantalla. Una vez derrotado, podrás interrogar a Jing, salvar la partida y continuar con la siguiente misión.

CARRERA DE RATAS

¡Atrapa a Leeland! Avanza por el túnel hasta unas escaleras estrechas que bajan. Ve hasta la pared y continúa por la derecha, sobre la tubería. Sube por los grandes escalones hasta la parte de arriba donde hallarás una polea. Úsala para descolgarte hasta el otro lado, pero antes, trata de matar a los enemigos que tienes justo enfrente.
Una vez en el otro lado, usa la tubería para cruzar y sube por las escaleras. Avanza hacia la derecha. Darás con dos enemigos y otra escalera. Súbela. Verás dos poleas seguidas. Antes de cogerlas, asegúrate de que no hay enemigos en el otro extremo. Entonces cruza. Cuando te hayas deslizado por la segunda polea, baja por las escaleras que han quedado a tu espalda, cruza por la tubería y salta al otro lado para llegar hasta la salida.

SÉSAMO

¡Derrota a Leeland! Simplemente ten cuidado con la lanza y sigue el mismo proceso que con Benjamin. Esquívale y cuando deje de dar sablazos al aire, acércate y golpéale. Cuando le hayas quitado una porción de salud huirá.
Escala por la pared para seguir a Leeland. Cuando tengas cierta altura comenzará a lanzarte cajas. Esquívalas y una vez arriba del todo sigue por la izquierda y sobre la tubería para cruzar al otro lado. Sobre la tubería ten cuidado con el chorro de vapor.
Leeland vuelve a huir, así que tendrás que escalar otro muro.



Sigue el mismo procedimiento que antes, con este y el siguiente muro. En el tercer y último piso, una vez cruzada la tubería, ve hacia la izquierda atravesando la zona derruida para encontrar a Leeland en el túnel del metro. Derrótalo y podrás pasar al siguiente caso.

CASO «MAFIA DE PALERMO»

RISTORANTE

Derrota y arresta a los dos gángster y corre tras Gino, que ha ido en dirección a la cocina. En la cocina encontrarás algo más de resistencia y a Gino. Derrótale e interrógale para continuar con la siguiente misión.



BROMAS MORBOSAS

Avanza por los pasillos hasta unas escaleras que dan a un templo. Usa las columnas para protegerte del fuego enemigo. En una pared justo detrás del altar, tienes un botiquín. Sigue por las escaleras que bajan hasta el almacén. Ten cuidado aquí con los enemigos que se esconden detrás de las estanterías.
Continúa hasta el crematorio y crúzalo para llegar al laboratorio. Aquí tendrás que acabar con seis enemigos y salir por la falsa puerta del fondo para pasar a la siguiente misión.

VUELO DE MORTICIAN

Hazte con un coche y persigue a Alfie. Tendrás que disparar o embestir su camión unas cuantas veces para hacerle salir y así poder interrogarle.

CANDY, NO ES DULCE

Derrota a Candy y a los dos gorilas. Candy tratará de huir, trepando por el muro al fondo del gimnasio. Síguela hasta la pista. Ahora tendrás que correr detrás de ella y saltando las vallas durante más o menos una vuelta y media. Entonces se rendirá y después la podrás interrogar.



MALAS CUENTAS

Avanza por las oficinas lo más sigilosamente posible. Así evitarás enfrentamientos innecesarios. Tendrás que cruzar tres pasillos de oficinas y un archivo sin mayores dificultades. En el siguiente pasillo encontrarás algo de resistencia. Usa el marco de la puerta para ocultarte y disparar desde ahí. Al final de este pasillo verás dos tipos vestidos de blanco. Intenta no matarlos. Golpéalos y detenlos. Sube al ascensor y baja al sótano. Atraviesa la primera sala de archivos. En la segunda tendrás que mover la segunda llave empezando por la izquierda para revelar la salida. En la tercera sala, mueve la cuarta llave empezando por la izquierda, dos veces. En la última sala, usa la primera llave empezando por la derecha para poder salir de aquí. Baja por el pasillo y a la derecha darás con una puerta con un escáner. Utiliza el escáner y entra en la sala. Acaba con todos los enemigos e interroga a Toni para continuar con la siguiente misión.

VÉRTIGO

Acaba con todos los enemigos de esta zona e intenta coger el ascensor que Tuzzi ha usado para escapar. Está bloqueado, así que tendrás que ir por las escaleras. A la derecha del ascensor está la entrada.
Ve subiendo pisos hasta la próxima salida. Una vez allí, veras una zona dividida en celdas. Avanza hasta el ascensor (que tampoco podrás utilizar). Justo a la izquierda hay un montón de tablas apiladas junto a un andamio. Utilízalas para subir al piso de arriba y seguir avanzando. Tendrás que seguir escalando andamios para ganar otros dos pisos más, y así llegar al siguiente ascensor donde Tuzzi te dejará algunos enemigos más y volverá a huir.
A la derecha del ascensor hay unas tablas que te llevan hasta otro ascensor (y un botiquín). Antes de subir al ascensor, quítale a uno de los hombres de Tuzzi uno de los rifles de precisión que lleva. Te será muy útil mientras estés en el ascensor, ya que los enemigos que vayan apareciendo estarán muy alejados y te será difícil acertarles con un arma convencional. Una vez hayas llegado al último piso, te enfrentarás a Tuzzi.
Tuzzi te atacará con la grúa, balanceando una viga de lado a lado de la pantalla. Lo único que tienes que hacer es esquivar la viga saltando o agachándote mientras disparas a la cabina de la grúa. Después de vencer a Tuzzi podrás pasar al caso final.



CASO «CONCLUSIÓN»

PRIMER SOSPECHOSO

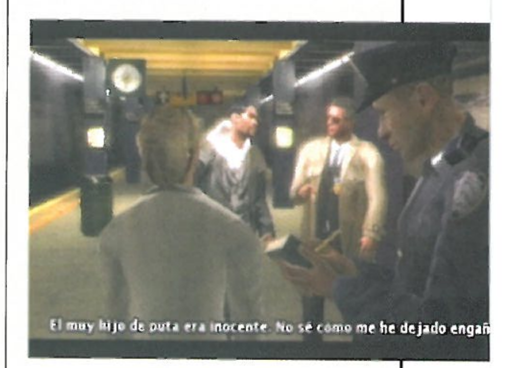
Esta misión es sólo una escena. Simplemente tendrás que ir al punto verde de tu mapa y observar.
La siguiente misión variará en función de los puntos de poli bueno o poli malo que tengas. Si tienes más puntos de poli bueno, iras a la misión «El camino hacia el honor», si no iras a la misión «La salida del proxeneta» y verás un final alternativo.

EL CAMINO HACIA EL HONOR (POLI BUENO)

Corre por los vagones mientras disparas a Terry. Cada dos vagones encontrarás un botiquín al lado izquierdo de la puerta. Llegará un punto en el que Terry suelta un vagón para escapar y este estalla impactando contra tu vagón. Tendrás que correr en dirección contraria para escapar de la explosión.
Si sales con vida habrás completado la misión y el juego.
Disfruta del final del «Buen Poli».

LA SALIDA DEL PROXENETA (POLI MALO)

Igual que en «El camino hacia el honor» tienes que ir avanzando por los vagones y en este caso disparando a Víctor. Cuando llegues al último vagón tendrás que luchar contra él. Para ganarle has de tirarle por la puerta que está a su espalda. Deberás ganarle terreno a base de golpes.
Una vez derrotado habrás completado la misión y el juego.
Disfruta del final del «Mal Poli».



EXTRAS (III)

EL CLUB DE LA LUCHA

Marcado en el mapa con un icono azul y redondo con un guante de boxeo negro en su interior.
Para iniciar los circuitos de lucha tendrás que ir a la primera localización e iniciar una pelea. Tras ganarla te llamarán al móvil para informarte de que el primer circuito está abierto.
En total son diez circuitos, con tres localizaciones cada uno de ellos.
Además, cada circuito tiene un precio de inscripción y una recompensa en caso de que seas el ganador.



Electronic Arts y **PlayStation 2 Revista Oficial** te ofrecen la oportunidad de conseguir una revolucionaria chaqueta de O'Neill desde la que podrás escuchar música a través del reproductor MP3 integrado, y usar tu móvil sin sacarlo del bolsillo gracias a su conexión Bluetooth. Además, podrás hacerte con uno de los 35 SSX On Tour que sorteamos. Para participar en el concurso tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 16 de febrero de 2006.

1 CHAQUETA MULTIMEDIA HUB DE O'NEILL + 35 JUEGOS SSX ON TOUR

PlayStation 2

SSX on tour

3+

EA SPORTS BIG

REPRODUCTOR MP3

Disfruta de tu música favorita, donde quieras, gracias al reproductor MP3 integrado en la prenda.

BLUETOOTH

Gracias a la tecnología Bluetooth incorporada en la chaqueta podrás usar tu móvil sin sacarlo del bolsillo.

CONTROLES INTEGRADOS EN LA MANGA

Contesta tu teléfono y usa el reproductor MP3 cómodamente, desde los controles impresos en la manga.

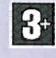
AISLANTE TÉRMICO

Su inteligente diseño te permitirá soportar las más duras condiciones de frío y lluvia. Ideal para la nieve.





PlayStation 2



¿Cuál de estos grupos participa en la banda sonora de SSX On Tour?

A) Barón Rojo B) Iron Maiden C) Marlango

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra ssxps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: ssxps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 16 de febrero de 2006.

LOS MEJORES T
DE LA «A» A LA «Z»



ASTRO BOY
INVENCIBILIDAD
Con el juego en pausa pulsa SELECT, L1, R1, L1, L1, R3, L1, SELECT, R3

COMPLETA LA BARRA DE ENERGÍA
Con el juego en pausa pulsa L1, L1, SELECT, SELECT, R1, L1, R3



BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30
TODOS LOS NIVELES
Para desbloquear todos los niveles del juego crea un perfil con el nombre BAKERSDOZEN

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
DESBLOQUEA TODAS LAS ARMAS
Durante el juego mantén pulsados L2 y R2 y presiona ▶, ▶, ▼, ▲, ◀, ◀





C

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
Mantén pulsado R1 y L1 y presiona ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ◀, ▶, ▶, □, ▶, □, ▶, □

CONFLICT: GLOBAL STORM
Presiona L1, R1, L1, R1, ○, ○, ○, ○ en el menú principal para activar el Modo Trampas. (No sumas puntos pero puedes elegir misión, guardar las veces que quieras y tienes munición infinita.)



DESTROY ALL HUMANS!
CRYPTO A PRUEBA DE BALAS
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona □, ○, ◀, ◀, ○, □. Ahora Crypto será inmune a los ataques enemigos.

MUNICIÓN INTERMINABLE
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona ◀, ○, R2, ▶, R1, □. No tendrás que volver a preocuparte por quedarte sin munición.

PENSADOR PROFUNDO
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona R1, R2, ○, ▶, R2, ○. El Poder Mental de Crypto se volverá ilimitado.

COMO UN ZORRO
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona ▶, □, R2, R1, ▶, R2. Tu medidor de alerta subirá al máximo.

LLAVE DEL LABORATORIO DE ORTHOPOX
En la nave nodriza, mantén pulsado L2 y presiona □, ○, ◀, ◀, ○, □. Todas las mejoras para las armas desbloqueadas estarán disponibles en el Laboratorio de Pox.



DEVIL MAY CRY 3: EL DESPERTAR DE DANTE
DESBLOQUEA TODAS LAS GALERÍAS, TRAJES ALTERNATIVOS Y MODOS DE BONUS
Manteniendo pulsados los botones L1, L2, R1 y R2 en el menú inicial, gira el joystick analógico izquierdo hasta que oigas «Devil May Cry».



FIFA STREET
JUGADORES DIMINUTOS
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ▲, ◀, ▼, ▼, ▶, ▼, ▲, ◀

JUGADORES DE TAMAÑO NORMAL
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ▶, ▶, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀

TODOS LOS UNIFORMES Y ZAPATILLAS
En el menú principal, mantén pulsado L1 y △ y presiona ▶, ▶, ◀, ▲, ▲, ▲, ▼, ◀



GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO
TODOS LOS PERSONAJES EN MODO MULTIJUGADOR
En la pantalla de Material Adicional pulsa ▼, ◀, ▲, ◀, ▶, ▼, ◀, ▲

PAINTBALL
En la pantalla de «Material Adicional» pulsa ▶, ◀, ▶, ◀, ▼, ▼, ▲, ▲



HEROES OF THE PACIFIC
Introduce los códigos en la pantalla de selección pero ten en cuenta que desactiva la función de autoguardado y que no te dejará salvar tus progresos.

ACTIVAR TRUCOS
L1, R2, L2, R3, R1, L3

DESBLOQUEAR TODOS LOS AVIONES Y MISIONES
Joystick Analógico Derecho Arriba, Joystick Analógico Derecho Abajo, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2, L1, Joystick Analógico Derecho Derecha.

DESBLOQUEAR LOS AVIONES JAPONESES
○, R2, L1, L2, Pad Digital Izquierda, Pad Digital Arriba.

MEJORAR LOS AVIONES
L1, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2, Joystick Analógico Derecho Derecha, Pad Digital Derecha, Pad Digital Abajo.





THE INCREDIBLE HULK
En el Menú de Extras ve a la pantalla de introducción de códigos e introduce cada password. (Algunos no funcionarán hasta que no hayas desbloqueado esa opción en el juego).

TODOS LOS COCHES SON TAXIS
CABBIES

SHORTS DE LA BANDERA ESPAÑOLA PARA HULK
BANDERA

GRÁFICOS EN BLANCO Y NEGRO
RETRO

MODO SEPIA
HISTORY

DUPLICA LAS HABILIDADES DE HULK
DESTROY

DOBLE VALOR PARA LAS RECARGAS DE VIDA
BRINGIT

15,000 SMASH POINTS
SMASH15

DESBLOQUEA A ABOMINACIÓN
VILLAIN

DESBLOQUEA A HULK GRIS
CLASSIC

DESBLOQUEA LA SKIN DE JOE FIXIT
SUITFIT

DESBLOQUEA EL MODO ANTIGRAVEDAD
PILLOWS

RUCOS DE 2005





J

JUICED

TODOS LOS COCHES EN MODO ARCADE
Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.

DINERO INFINITO EN MODO CARRERA
Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.







K

KING KONG
En el menú principal mantén pulsados L1 y R1 y presiona ↓, ○, ↑, □, ↓, ↓, ↑, ↑. Suelta L1 y R1 y en el menú aparecerá la opción de Trucos (a la que también podrás acceder desde el menú de pausa del juego). Introduce cada código para conseguir el efecto deseado pero ten en cuenta que si usas trucos tu puntuación no se guardará:

TODOS LOS NIVELES
KKst0ry

INVENCIBILIDAD
8wonder

999 DE MUNICIÓN
KK 999 mun

METRALLETA
KKcapone

REVÓLVER
KKtigun

ESCOPETA
KKsh0tgun

RIFLE DE FRANCOTIRADOR
KKsn1per

LANZAS INFINITAS
lance 1nf

UN DISPARO MATA
GrosBras

TODOS LOS EXTRAS
KKmuseum





L

L.A. RUSH
Introduce los siguientes códigos durante el juego:

TODOS LOS COCHES DEL GARAJE ESTÁN TUNEADOS
Pulsa ↑, ↓, ←, →, ○, □, R2, R1, ↑, ↓, ←, →

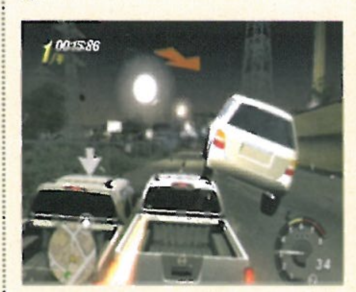
CONSIGUE $5,000
Pulsa ↑, ↓, ←, →, ○, ←, R2, ↑

LA POLICÍA ESTÁ FUERA DE COMBATE
Pulsa ↑, ↓, ←, →, R2, □, →, R1, ←

SIEMPRE EL PRIMERO EN CARRERAS CALLEJERAS
Pulsa ↑, ↓, ←, →, R2, ←, ○, ↑

TRÁFICO A LA MÁXIMA VELOCIDAD
Pulsa ↑, ↓, ←, →, □, →, ○, ←

NITRO INFINITO
Pulsa ↑, ↓, ←, →, □, ↑, ↓, ○, ↑



LEGO STAR WARS
Para conseguir personajes introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter (algunos se desbloquean directamente y en otros se desbloquea la posibilidad de comprarlos):

BATTLE DROID
987UYR

BATTLE DROID (COMMANDER)
EN11K5

BATTLE DROID (GEONOSIS)
LK42U6

BATTLE DROID (SECURITY)
KF999A

BOBA FETT
LA811Y

CLON
F8B4L6

CLON (EPISODIO III)
ER33JN

CLON (EPISODIO III PILOT)
BHU72T

CLON (EPISODIO III SWAMP)
N3T6P8

CLON (EPISODIO III WALKER)
RS6E25

CONDE DOOKU
14PGMN

DARTH MAUL
H35TUX

DARTH SIDIOUS
A32CAM

CLON DISFRAZADO
VR832U

DROIDEKA
DH382U

GENERAL GRIEVOUS
SF321Y

GEONOSIANO
19D7NB

GUARDAESPALDAS DE GRIEVOUS
ZTY392

GONK DROID
U63B2A

JANGO FETT
PL47NH

KI-ADI HUNDI
DP55MV

KIT FISTO
CBR954

LUMINARA
A725X4

MACE WINDU
MS952L

PADME
92UJ7D

PK DROID
R840JU

PRINCESA LEIA
BEQ82H

SOLDADO REBELDE
L54YUK

GUARDIA REAL
PP43JX

SHAAK TI
EUW862

SUPER BATTLE DROID
XZNR21

Para conseguir los objetos introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter:

BATTLE DROID
987UYR

BLÁSTERS RIDÍCULOS
NR37W1

BLÁSTERS CLÁSICOS
449HD

BLÁSTERS GRANDES
IG72X4

PINCELES
SHRUB1

CURVADOS
PUCEAT

DETECTOR DE MINIKIT
LD116B

BIGOTES
RP924W

PÚRPURA
YD77GC

PERFILES
MS999Q

INVENCIBLE
4PR28U



M

MERCENARIOS

TODOS LOS OBJETOS DE LA TIENDA
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ←, →, →

INVULNERABILIDAD (PARA EL PERSONAJE Y LOS VEHÍCULOS)
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →. Un click te confirmará que el código es válido.

GANA 1.000.000$
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: →, ↓, ←, ↑, ↑, ←, ↓, →. Un click te confirmará que el código es válido.

MUNICIÓN INFINITA
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: →, ←, →, →, ←, →, ←, ←. Un click te confirmará que el código es válido.

TODAS LAS RECOMPENSAS
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: →, →, ←, ←, ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, →, ←, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ←, ←, →, →. Un click te confirmará que el código es válido.
(Para activar las skins es necesario haber superado ciertas fases o activar el truco «Todas las recompensas»).

SKIN DE HAN SOLO
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↑. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE INDIANA JONES
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ←, ←, →, →, ↓, ↑, ↑, ↓. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DEL AS DE DIAMANTES
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ↑. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE UN PILOTO ALIADO
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE LA CARTA DE CORAZONES DE COREA DEL NORTE
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ←, →, →, ↑, ↓, ↓, ↑. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE LA CARTA DE PICAS DE COREA DEL NORTE
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ←, ←, →, →, ↓, ↑, ↑, ↓. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE BUFORD
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ←, ←, →, →, ↓, ↑, ↑, ↓. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE MÉDICO
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ←, ←, →, →, ↓, ↑, ↑, ↓. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE JOSEF
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ←, ←, →, →, ↓, ↑, ↑, ↑. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE UN MIEMBRO DE LA MAFIA
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ←, ←, →, →, ↓, ↑, ↓, ↑. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE UN MIEMBRO DE ELITE DE COREA DEL NORTE
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE UN MIEMBRO DE ELITE DE COREA DEL SUR
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ↓. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE PENG
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↓, ←. Un click te confirmará que el código es válido.

SKIN DE UN PRISIONERO DE GUERRA
En la sección de Factions de tu PDA introduce el siguiente código: ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↓. Un click te confirmará que el código es válido.

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Con el juego en Pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○, ○, ←, △, ○, ✕. Cuando el mensaje "Escribe el código del truco" aparezca en la parte superior izquierda de la pantalla, introduce la combinación del truco que desees activar:

MUNICIÓN ILIMITADA
L2, L1, □, L2, L1, R1

RELLENA EL MEDIDOR DE ADRENALINA AL MÁXIMO
L1, R2, R1, ↑, △, ○

OCULTA LOS MARCADORES
L1, R2, R1, ↑, △, ○

MATAR AL NÉMESIS DE ESE NIVEL
L1, R2, R1, ↑, △, ○

RECUPERAR LOS DOCUMENTOS OSS
↑, ✕, R2, R1, ↑, □

DESHABILITAR SHELLSHOCK
L2, R1, L2, L1, △, △

SUICIDARSE (SOLO EN EL MODO DE 1 JUGADOR)
✕, △, ○, →, △, ○





NEED FOR SPEED MOST WANTED

DESBLOQUEA EL CASTROL SYNTEC FORD GT
En la pantalla de «Pulsa Start», presiona ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓

DESBLOQUEA EL DESAFÍO BURGER KING
En la pantalla de «Pulsa Start», presiona ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →

DESBLOQUEA UN MARCADOR EN LA TIENDA ONE STOP
En la pantalla de «Pulsa Start», ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ↑, ↓







PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS

MARTILLO DE FERIA COMO ARMA
Con el juego en Pausa pulsa ←, ←, →, →, ○, □, □, ○, ↑, ↓

TELÉFONO COMO ARMA
Con el juego en Pausa pulsa ←, →, ←, →, ○, □, ○, ○, □, □

PEZ ESPADA COMO ARMA
Con el juego en Pausa pulsa ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ○, □, ○, □



R

RATCHET: GLADIATOR

Ve al editor de perfiles y con L2 pulsado introduce cada combinación de botones:

SKIN DE MR. SUNSHINE
←, ←, ↑, ↑, →, →, ↓, →

SKIN DE VERNON
→, ↑, ↑, ↓, ↓, →, →, →



STAR WARS: EPISODIO III

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de Opciones:

SALUD INFINITA
XUCPHRA

ENERGÍA DE LA FUERZA INFINITA
KAIBURR

DESBLOQUEA TODOS LOS MOVIMIENTOS Y PODERES DE LA FUERZA
JAINA

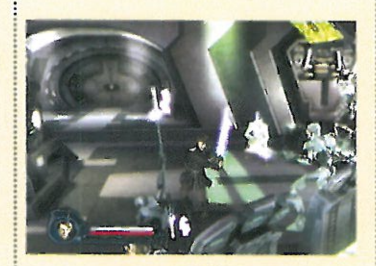
RÁPIDA REGENERACIÓN DE LA SALUD Y ENERGÍA DE LA FUERZA
BELSAVIS

DESBLOQUEA TODAS LAS MISIONES DEL MODO HISTORIA
KORRIBAN

DESBLOQUEA TODAS LAS ILUSTRACIONES
TANTIVEIV

DESBLOQUEA TODAS LAS MISIONES DE BONIFICACIÓN
NARSHADDAA

DESBLOQUEA TODOS LOS DUELISTAS
ZABRA



T

THE SUFFERING: LOS LAZOS QUE NOS UNEN

Mantén pulsados R1, L1 y ✕ y a continuación introduce cada código:

MODO PSICODÉLICO
←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.

TODAS LAS ARMAS
↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2

VIDA AL MÁXIMO
←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2

INVENCIBILIDAD
↓, ↑, ↓, ↑



TRUE CRIME: NEW YORK CITY

MUNICIÓN ILIMITADA
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○, □, ✕, □, □, △ en la pantalla del mapa.

ENERGÍA INFINITA
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○, □, ✕, □, ✕, ○ en la pantalla del mapa.

DOBLE DAÑO
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ✕, ✕, □, ✕, ✕, ✕ en la pantalla del mapa.

1.000.000$
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □, □, △, □, △, □ en la pantalla del mapa.

MODO SUPERCOP
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ✕, △, ✕, △, △ en la pantalla del mapa.

MODO ULTRA FÁCIL
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○, □, ✕, ✕, △, ○ en la pantalla del mapa.

MINIJUEGO REDMAN GONE WILD
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ✕, ✕, ○, △, □ en la pantalla del mapa.

TODAS LAS CANCIONES
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○, □, ○, □ en la pantalla del mapa.

LUCHAS DESBLOQUEADAS
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □, □, ○, ○, □ en la pantalla del mapa.

CARRERAS CALLEJERAS DESBLOQUEADAS
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, △, ✕, ✕, △ en la pantalla del mapa.

TRAJE NUEVO EN LA PUMA STORE
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △, ✕, ○, □ en la pantalla del mapa.



TOTAL OVERDOSE

Durante el juego, pulsa L1, L2, L3, R1, R2 y R3 para activar el modo trucos e introduce los siguientes códigos:

TODAS LAS ARMAS
△, L1, R2, □

VIDA AL MÁXIMO
✕, □, ○, △

TODOS LOS MOVIMIENTOS LOCOS
○, ○, L2, ✕





ULTIMATE SPIDER-MAN

Ve a la pantalla de Controles en el menú de Opciones e introduce los siguientes códigos:

DESBLOQUEA TODOS LOS PERSONAJES
→, ↓, →, ↓, ←, ↑, ←, →

DESBLOQUEA TODOS LOS CÓMICS
←, ←, →, ←, ↑, ←, ←, ↑

DESBLOQUEA TODAS LAS GALERÍAS
↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ←, ←



WITHOUT WARNING

En el menú principal, pulsa □, ✕, ○, L1, ←, ↑, →, R1 para desbloquear nuevas opciones en el menú de pausa.



X-MEN LEGENDS 2

DESBLOQUEA LAS SECUENCIAS
Pulsa ←, →, →, ←, ↓, ↓, ←, Start en el menú de review.

TODOS LOS CÓMICS
Pulsa →, ←, ←, →, ↑, ↑, →, Start en el menú de review.



50 CENT: BULLETPROOF

BULLETPROOF (INVENCIBILIDAD)
Introduce **ny'sfinestyo** en la pantalla de códigos.

MIKE MODE (ARMAS MÁS PODEROSAS)
Introduce **the hub is broken** en la pantalla de códigos.

EMPTY N' CLIPS COUNTERKILL
Introduce **workout** en la pantalla de códigos.

TRACK ACTION 26
Introduce **orangejuice** en la pantalla de códigos.

VIDEO MY BUDDY
Introduce **sayhellotomylittlefriend** en la pantalla de códigos.

VIDEO SO SEDUCTIVE
Introduce **killa1** en la pantalla de códigos.

CONSULTORIO OFICIAL DE PlayStation 2



¡PONTE LAS PILAS!

+ Nuestras plegarias han sido escuchadas: tres de los *RPG* más deseados llegarán a Europa (aunque llevará un tiempo importante): *Dragon Quest VIII* (saldrá en España en torno a abril de 2006), *Kingdom Hearts II* (llegará en navidades) y *Final Fantasy XII* aterrizará a principios del año 2007.

– A falta de unos meses para la próxima aparición de **PlayStation 3** en Japón, **Sony** no ha aprovechado para mostrar nuevos detalles, cambios en el *hardware* o juegos en la reciente feria **CES** 2006. Eso sí, la **PS3** de color blanco y el *control pad* mostrados como prototipo no hicieron acto de presencia.

Nuevo mando para PlayStation 3

Hola, me llamo Vicente y éstas son mis preguntas:

1.- ¿Cómo es que las gafas que mostrasteis de *Sly 3* (en el número de diciembre) son diferentes a las que vienen en el juego?

2.- ¿Se sabe algo de si **EA** va a sacar otro juego de la *Champions League*?

3.- ¿El tema que generó tanta polémica sobre el mando de **PS3** está solucionado? Es decir, ¿se deja el mando tal y como estaba o se cambia el modelo?

Vicente Gil Rodríguez, vía e-mail.

1.- En ocasiones, para poder realizar a tiempo un TEST (o *review*) las compañías nos envían un producto cuyas características (en este caso, el aspecto) no tienen por qué ser idénticas a las del producto que será puesto a la venta después.

2.- Por ahora, Electronic Arts no parece que vaya a lanzar ningún título basado en la Liga de Campeones, aunque teniendo en cuenta que las anteriores ediciones surgieron casi de la nada, no podemos asegurar que este año no vayamos a disfrutar en PS2 del clásico campeonato de la UEFA.

3.- En la feria CES (International Consumer Electronic Show) de este año, celebrada recientemente, Sony C.E. mostró de nuevo el diseño de su sistema PlayStation 3, tras una vitrina giratoria, pero no había ni rastro del mando. Se rumorea que los creadores están trabajando en un diseño más «cálido» y cómodo y que estará listo poco antes de la aparición de la consola. ¿Nos sorprenderá Sony con algún sistema nuevo de control?

GTA: Liberty City Stories en PS2

Hola amigos de **PS2** y otras consolas de **Sony**, sigo esta revista desde casi su aparición y me encanta. Éstas son mis preguntas:

1. -¿Es verdad que va a salir *GTA Liberty City Stories* para **PS2** y otro *GTA* para **PSP**?

2.- ¿Cuándo se va a presentar **PlayStation 3** y cuánto va a costar más o menos?

¿Qué juegos se van a estrenar con su lanzamiento?

Marco Monte Solá, vía e-mail.

1.- Take Two ha confirmado que el éxito que está teniendo su *GTA* para PlayStation Portable les ha obligado a crear una versión para PS2, que aparecerá justo antes del verano. También confirmó que está trabajando en una nueva entrega para PSP, con un argumento totalmente nuevo y que, muy posiblemente, tendrá lugar en una ciudad no aparecida aún en ningún *Grand Theft Auto*. Aunque no se ha revelado la fecha de aparición del nuevo *GTA* para PSP, Take Two confirmó que saldrá antes de 2007.

2.- La fecha de aparición definitiva de la consola y su precio siguen siendo las dos incógnitas mejor guardadas y nunca reveladas del mundo de los videojuegos. Sony aseguró que, al menos en Japón, la consola estaría en la calle en primavera, y que llegaría a los tres mercados importantes (Japón, Estados Unidos y Europa) antes de 2007. Con respecto a sus juegos, Sony ya ha confirmado que ha distribuido unos 4.000 *kits* de desarrollo por diferentes compañías, pero tampoco se sabe muy bien cuáles serán sus primeros títulos (o bombazos). Entre ellos, casi con total seguridad, estarán *Metal Gear Solid 4, Warhawk, Lair...*

Kingdom Hearts II en Europa

Hola soy un gran lector de vuestra revista y tengo algunas preguntas que haceros.

1.- ¿Para cuándo *Y's The Ark Of Napishtim* para **PSP**?

2.- ¿Sacarán alguna versión de *Ratchet & Clank* para **PSP**? ¿Y alguna de *Sly*?

3.- ¿Sabéis la fecha de *Kingdom Hearts II* en Europa?

4.- ¿Saldrán a la venta otros colores para **PSP** en Europa?

Guillermo Quintanilla, vía e-mail.

1.- Todo parece indicar que llegará a las tiendas españolas durante el segundo trimestre de 2006.

2.- Por ahora Sony no ha confirmado la versión para PSP de ninguna de las dos sagas que mencionas. El título, de similares características, que sí está en desarrollo para PSP es *Daxter*, un plataformas al más puro estilo *Jak & Daxter* cuya fecha de lanzamiento aún no ha sido desvelada.

3.- Siguiendo las pautas de lanzamientos que, desgraciadamente, caracterizan a Square Enix, el juego saldrá en marzo en EE.UU. y llegará aquí en Navidad de 2006.

4.- Esa sigue siendo una incógnita que Sony ni ha confirmado ni ha desmentido aún.

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2
Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12
28009 Madrid
Escribe **S.O.S.** en una esquina del sobre, o manda un e-mail a **ps2@grupozeta.es** poniendo como asunto **S.O.S.**

the warriors

Rockstar y **PlayStation 2 Revista Oficial** te proponen vivir la aventura más bestia para PlayStation 2 con The Warriors. Para participar en el concurso y ganar uno de los 30 lotes de Película + Camiseta + Pin tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 16 de febrero de 2006.

30 películas + 30 camisetas + 30 pins

PlayStation 2

18+

¿En qúe ciudad transcurre la acción del juego?

A) Salt Lake City **B)** Nueva York **C)** Cuenca

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra warriorsps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: warriorsps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 16 de febrero de 2006.

SONY ERICSSON WALKMAN W900I PHOTOFRAME

La evolución del W800i no defrauda y consigue superar a su predecesor con mejores características

Recordando un poco las virtudes de la gama *Walkman* de teléfonos móviles de **Sony-Ericsson**, merece la pena destacar el perfecto equilibrio entre las funcionalidades en lo que a comunicaciones se refiere y sus inmensas posibilidades multimedia. Desde cámara de fotos de 2 Mega píxeles con autoenfoque, hasta reproducción y grabación de vídeo de calidad en su pantalla de 320x240 puntos sin dejar de lado otros elementos como la radio FM o el procesamiento de audio digital, con una calidad de sonido a la altura de los mejores reproductores MP3 del mercado.

MEJORAS

El **W900i** de la gama *Walkman*, incorpora ahora como novedades su compatibilidad con redes 3G (UMTS), mejorando el acceso a servicios de contenidos multimedia en la red, posibilidad de vídeo llamada o acceso a datos en Internet de un modo más ágil.
La memoria interna es de 470 MB y mediante tarjetas *Memory Stick Duo* se puede incrementar esta cifra hasta en 2 GB. De este modo nunca habrá problemas de espacio para las fotos, canciones... Por otro lado, la radio FM está ahora fuera del teléfono, en un accesorio que además hace las veces de control remoto para el **W900i**. Una gran mejora, pues se agiliza el cambio de emisora al no tener que sacar el teléfono del bolsillo para sintonizar otras emisoras. La autonomía de trabajo es espectacular, permitiendo el uso del teléfono sin preocupaciones en lo que a la batería se refiere. Y la conectividad no muestra fisuras, con *Bluetooth*, GPRS, GSM y UMTS. La sincronización de archivos y canciones se realiza a través del PC. Y, por supuesto, también es un teléfono móvil... algo fácil de olvidar en un dispositivo tan polivalente y bien acabado.

CLAVES



http://www.philips.es

SONY ERICSSON W900I

FICHA TÉCNICA
- Pantalla: 240x320 puntos y 262.144 colores
- Memoria: 470 MB internos. Hasta 2 GB adicionales con Memory Stick
- Cámara: integrada de dos megapíxeles con autoenfoque
- Redes: GSM y UMTS
- Tamaño: 10'9 x 2'4 x 4'9 cm.
- Peso: 148 gr.

«ESTILO, ELEGANCIA Y VERSATILIDAD»

VALORACIÓN

Un teléfono que sobresale por encima de otras propuestas multimedia, con un buen equilibrio entre funcionalidad y características. Está claro que no es el teléfono más ligero del mercado, pero su amplio abanico de escenarios de uso compensa esta circunstancia. Su cámara de fotos es de las mejores, así como la calidad de audio. Desde la electrónica y la interfaz, hasta los auriculares, capaces de aislar al usuario del mundo exterior. Su teclado giratorio permite disfrutar de un tamaño adecuado para pulsar letras y números, al tiempo que se mantienen las dimensiones bajo control.

■ PVP-R.: 229€




01


02


03


04

01. Un teclado giratorio permite escamotearlo tras la pantalla mientras no se usa.
02. En negro o en color blanco, la elegancia del teléfono está fuera de duda.
03. La cámara de fotos de 2 Mega píxeles y autoenfoque es de las mejores del mercado.
04. Un teléfono para comunicarse y disfrutar en cualquier momento y ubicación

SUPRATECH JAZZ ULTRA MINI 3'3

La mejor relación calidad/precio



Supratech a veces parece hacer milagros. Y la verdad es que este reproductor MP3 de 3'3 GB, radio FM, grabación de voz, pantalla LCD y un tamaño de 9'1 x 5'7x1'7 cm tiene un precio casi milagroso de 99,90 Euros incluyendo el IVA.

Con sólo 90 gramos, es posible usarlo en una amplia variedad de escenarios. Desde un simple paseo con música, hasta el gimnasio mientras se realiza alguna actividad deportiva.

La estética puede no ser tan espectacular como la de otros modelos, pero lo cierto es que se trata de una oferta casi irresistible.

La radio FM y la grabación de voz son características que puede que no se usen con demasiada frecuencia, pero tenerlas nunca está de más y suponen un valor añadido interesante y que tarde o temprano acabarán usándose.

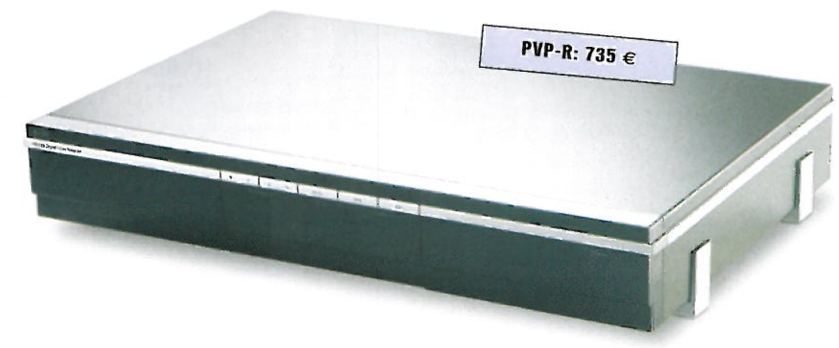
La autonomía de diez horas entra dentro de lo correcto, siendo un tiempo más que suficiente para disfrutar de la música en cualquier momento y lugar.

KISS TECHNOLOGIES VR-558

Almacenamiento de calidad y a un buen precio

Poco a poco, los dispositivos grabadores de vídeo digital van alcanzando cotas de madurez impensables hace sólo unos años. **Kiss**, sin ir más lejos, ha logrado integrar prácticamente todas las funciones deseables hoy en día para estos dispositivos en el modelo **VR-558**. Con 300 GB de disco duro, conexión con el ordenador de casa (para visualizar contenidos remotamente), conexión de red (para acceder a servicios On-line como la guía de programación, el parte del tiempo, los valores de bolsa o juegos) y todo tipo de entradas y salidas de audio y vídeo, las posibilidades del **VR-558** son innumerables y todas ellas de utilidad. Sin ir más lejos, es posible realizar programaciones desde el móvil.

Un grabador de vídeo digital sumamente interesante y recomendable.



MONITOR PHILIPS 190G6FB MULTIMEDIA



A veces se encuentran monitores con altavoces integrados o características multimedia por encima de la media, pero **Philips 190G6** da un paso más integrando un audio de excelente calidad junto con unas características multimedia completas a la hora de conectar distintas fuentes de vídeo. Desde vídeo por componentes hasta S-Vídeo o vídeo compuesto y euroconector. Por supuesto, contiene entradas para PC (analógica y digital) y audio tanto convencional analógico como a través del puerto USB para obtener un sonido totalmente digital.

Posee una relación de contraste 700:1 de gran calidad y permite tanto un uso de monitor convencional como de pantalla para jugar con la consola o escuchar audio sin necesidad de otros altavoces.

KWORLD NB-TV 220

La televisión digital está de moda, pero no hay que dejar de lado a la de toda la vida



Poder ver la televisión en un portátil le confiere una nueva dimensión dentro del capítulo del ocio digital. Y sobre todo ahora, con la llegada de la *TDT*. *KWorld* ofrece una tarjeta dual, que permite ver a la vez una emisora de TV analógica y otra digital (TDT), lo cual multiplica por dos las posibilidades multimedia de esta tarjeta.

TARJETA TRANSCEND COMPACT FLASH DE 8G

La solución definitiva para almacenamiento de fotos en las cámaras digitales

Con el incremento en el número de píxeles en las cámaras digitales y el uso cada vez más generalizado del modo RAW, las tarjetas de almacenamiento con capacidades de hasta 1 GB empiezan a quedarse pequeñas. Este modelo de **Transcend**, con 8 GB es la solución definitiva para quienes deseen irse de vacaciones durante días o despreocuparse por la capacidad de almacenamiento.

Transcend
CompactFlash™
8GB 80x
PVP-R : 649 €

POR ANA MÁRQUEZ



PASIÓN POR EL POP

Mestizaje de décadas, mezcla lo Beatle con lo Bumburi y ante todo diviértete con la música. Atrévete, canta, baila y viste como un popero...

Top muy vaporoso con cierre cruzado. De Pull And Bear.

Reloj de look ye-ye con correa de cuero y estampado de corazones. De Fossil.

LA MÚSICA ES LA LEY

Casual y algo grunge. Sólo hay que ver a las vocalistas de grupos como Amaral o El Sueño de Morfeo. Son sexys, etéreas y modernas. La música pop establece las leyes de lo que se lleva y de lo que no. Escotes sutiles, sí; prendas híper estrechas, no. Complementos románticos, sí; motivos cursis, no. Pantalones pitillo, sí; campanas, no...

noticias

Vuelve un clásico

¿Eres deportista? ¿Te gusta el baloncesto? Pues deja por unos instantes el mando y los partidos de NBA Live, y ponte estas zapatillas que Spalding ha diseñado para practicar esta disciplina. Además de calzado técnico, la firma estadounidense salta al mercado español con infinidad de modelos para todo tipo de actividades, siempre manteniendo el diseño original de las dos «alitas» de los años 70.





ATRÉVETE TAMBIÉN A CANTAR...

La tercera edición de SingStar reúne a artistas del pop español actual, demostrando en sus ventas que es la música que más apasiona a los usuarios de consola que gustan de pasarlo en grande con unos amigos. Canta por Amaral, Melendi o Bumburi, el pop está de moda. Pero la siguiente versión, SingStar'80, tampoco se queda atrás con la inclusión de temas clásicos de aquella década, como Material Girl de Madonna. Vístete como ella y lánzate a por la fama, o a por unas risas...

Cazadora de piel con cierre de cremallera. De Liberto.

Gafas con lentes cuadradas y montura de pasta ancha. De Tommy Hilfiger (unisex).

DETALLES QUE TRANSFORMAN

Los accesorios te ayudarán a conseguir una imagen totalmente popera. Con motivos musicales, o mejor aún rescatados del baúl de los recuerdos, los diseños de estos complementos son todo un lujo para completar tu look. Son detalles que te darán personalidad y son capaces de modificar tu estilo, incluso más que una camiseta o un pantalón. Te ofrecemos tres ideas irresistibles para transformar tu vestuario en «música popular».

RETRO, PERO SIEMPRE A LA ÚLTIMA

Con cierto toque de nostalgia hacia los años dorados del pop encontrarás prendas indispensables que te harán conseguir ese look que tanto gusta a las niñas. Mezclar lo retro con lo más cool es la clave. Unos pantalones a cuadros con una chupa de cuero te dará un aire de tipo duro, atrevido y con sensibilidad. Evocar a los Beatles nunca está de más.

Zapatilla con suela de goma transpirable de Geox.

Cinturón con original hebilla de serpiente. De Levi's.

Collar en plata con tres púas de guitarra como colgante. De Hugo Boss.

Muy inglés

La firma de ropa deportiva Umbro ha firmado un nuevo acuerdo con la Selección Inglesa de Fútbol que le permite hasta 2014 diseñar y distribuir de manera exclusiva ropa de juego y entrenamiento de todas las categorías de la selección. A qué esperas, hazte con una camiseta, alucinarás con su diseño...

Pantalón cargo de cuadros. De O'Neill.

POR ANA MÁRQUEZ

REAL Y VIRTUAL
Famosos en tu consola



Hermann Maier

UN GENIO DE LA NIEVE

Es campeón de los mundiales del pasado año y le han elegido como imagen de *Ski Racing 2006*. Además, han reproducido sus gestos y movimientos en el juego.

Imagen de Ski Racing 06, el campeón nos cuenta las similitudes entre competir en el juego y en la realidad

¿*Ski Racing 2006* es capaz de ofrecer a los usuarios las mismas sensaciones que se viven en una pista? ¿Qué le falta para ser real?
Falta pasar frío y que te duela cuando te caes. Realmente es un juego súper realista, la sensación de velocidad es buenísima, la interacción del clima, las pistas son las reales...

¿Qué es lo que se te viene a la mente cuando desciendes por la nieve?
Más rápido, más rápido, ganar ganar ganar, es lo único que suena en mi cabeza cuando bajo y estoy en competición. Los nervios se quedan en el momento en que te lanzas por la pendiente.

¿Qué te parece el juego?
¡No todos los días puedes jugar contigo en la pantalla de un videojuego! Sinceramente, he alucinado viendo que han copiado mis gestos, mis movimientos... todo.

¿Cómo te iniciaste en el esquí?
Mi padre era profesor de esquí, se puede decir que nací con los esquís puestos, desde pequeño me recuerdo esquiando.

¿Qué pistas son tus favoritas, y cuáles se te han resistido?
Cuando esquías fuera de tu entorno es más difícil. No tenemos mucho tiempo para estudiar las pistas, a veces solamente he bajado una vez por ellas antes de empezar la competición, y tienes que memorizar cada detalle con un simple vistazo. Es por ello que cuando esquío en Austria estoy mucho más cómodo, me sé las pistas de memoria. Resistido... quizá donde menos seguro me sienta es en las japonesas, porque no las visito muy a menudo.

Gran parte del catálogo de PlayStation 2 pertenece a disciplinas deportivas como el fútbol, el tenis, el *snow*, la conducción, el golf... ¿Crees que un videojuego es capaz de fomentar la afición por un deporte?
Me parece muy bien que se hagan videojuegos sobre deportes no tan multitudinarios, o difíciles de practicar. Si una persona que nunca ha esquiado se engancha a este videojuego probablemente intente probarlo en la vida real. El problema es que en la vida real no te haces con los controles en 5 minutos!

Superación, competición, diversión, equipo... Son valores que se dan en la vida real ¿crees que un videojuego es capaz de reflejar dichos valores? ¿Cita un juego que refleje estos valores?
El esquí es un deporte más individualista, supongo que los juegos de fútbol dan más esa sensación de competición y éxito de grupo. De todas formas un juego es un juego, los deportistas reales tienen una vida real detrás de su personaje, y relaciones entre ellos, problemas, amistades... No sé si hay juegos que reflejen esto, no soy muy dado a jugar a juegos de deportes que no sea ***Ski Racing***, prefiero los de coches, y *GP*.



HAZ
PlayStation®2
Revista Oficial - España
CON NOSOTROS
¡TU OPINIÓN CUENTA!
AYÚDANOS A CREAR LA REVISTA A TU GUSTO
Entra en
www.zetatecnologia.com/encuestaps2
y colabora con nosotros rellenando un sencillo cuestionario sobre la revista y tus juegos favoritos
TOMB RAIDER LEGEND
BLACK
EL PADRINO
COMMANDOS STRIKE FORCE
GETTING UP
DRIVER
PlayStation 2
WRC
rally evolved
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
RATCHET GLADIATOR
ENTRE TODOS LOS PARTICIPANTES SORTEAREMOS
10 PACKS CON DOS JUEGOS
WRC RALLY EVOLVED
Y RATCHET GLADIATOR
LOS GANADORES SERÁN CONTACTADOS DIRECTAMENTE POR TELÉFONO O CORREO ELECTRÓNICO POR LA REVISTA PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL

POR YOLANDA GONZÁLEZ

VIAJES

Donde el protagonista eres tú

Adrenalina pura

Si después de probar tu habilidad en ATV: Off Road Fury 3 para PS2 tienes ganas de más, aquí te ofrecemos algunas ideas para practicar en España este deporte de motor. ¡Sé valiente!





MARRUECOS

Puede llegar un momento en el que España se te quede corta y necesites vivir nuevas aventuras en otros países.
Los aficionados más arriesgados no tienen ninguna duda a la hora de embarcarse rumbo al continente africano. En Marruecos, el desierto del Sáhara y sus dunas no te defraudarán.

Si mientras juegas en tu **PS2** a ***ATV: Off Road Fury 3*** te pones tanto en la piel del piloto que ya te imaginas a ti mismo manejando una de estas potentes máquinas, no te lo pienses más. Da el salto de la pantalla a la realidad y plántate en cualquiera de los innumerables parajes que existen en España para la práctica de este deporte. Ahora que aún es Invierno, ¿por qué no te atreves con la adaptación que de estos aparatos se ha hecho para la nieve? La diversión y el riesgo están garantizados. Y si tanto te apasiona ¿por qué no te atreves con el desierto del Sáhara?

En los últimos cinco años, la venta de *quads* ha crecido a pasos agigantados en nuestro país. Los amantes de la naturaleza en estado puro y de la descarga de adrenalina han aparcado sus motos para subirse a estos vehículos. No obstante, el hecho de que no seas dueño de un *quad* no supone inconveniente alguno: la geografía española está salpicada de establecimientos, principalmente casas rurales en las que ofrecen como opción el alquiler de estos aparatos. Normalmente, que es lo más lógico, contarás con el asesoramiento de un experto en esta materia.

Si vives cerca de Madrid o pasas unos días por la capital, haz un hueco en tu agenda y acércate a Santa María de la Alameda, un pueblecito con mucho encanto cercano a El Escorial. Entre los muchos encantos que ofrece Santa María de la Alameda (las vistas que tiene la sierra son sobrecogedoras) está la casa rural Doña María (*www.casaruraldonamaria.com*). Además de paz y buena

Para manejar estos aparatos necesitas disponer de carné de conducir



ATV: Off Road Fury 3

Tu nuevo juego para PS2 te da la oportunidad de manejar un total de veinticuatro motos ATV y de competir sobre diferentes tipos de terreno: nieve, tierra, hielo y césped. En función de tus preferencias, podrás participar en varios eventos, tanto a nivel aficionado como profesional y serás totalmente libre para personalizar tu moto. ¡A ganar...!



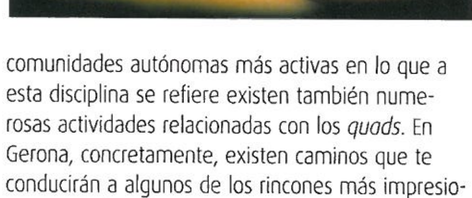


Lo que para algunos es una emocionante afición, para otros supone casi un estilo de vida. Hay quienes se dedican a los quad a nivel profesional



No te olvides nunca del casco ni de protectores especiales para el cuerpo, es obligatorio





mesa garantizadas, este local te otorga la posibilidad de realizar apasionantes rutas en *quad*. Abandonando la Comunidad de Madrid, ve a la localidad salmantina de Béjar. Famosa por su estación de esquí de La Covatilla, se ha transformado en un punto clave para los amantes de los *quads*. Existen distintos caminos que te llevarán a parajes tan impresionantes como El Castañar, Los Pinos o la propia estación de La Covatilla.
En Asturias, las rutas con *quad* por la montaña se suman a lo apasionante del descenso del Sella. Atrévete a adentrarte con tu moto por frondosos bosques y rincones salvajes que también te ofrecerán bellas vistas de los Picos de Europa. Gran parte de los alojamientos rurales asturianos disponen a sus clientes la posibilidad de practicar este deporte de motor. En Cataluña, una de las comunidades autónomas más activas en lo que a esta disciplina se refiere existen también numerosas actividades relacionadas con los *quads*. En Gerona, concretamente, existen caminos que te conducirán a algunos de los rincones más impresionantes de la Costa Brava.
Y terminanos en el Sur, en Cádiz, donde te proponemos recorrer el camino entre Chiclana de la Frontera y Barbate.
Cada vez es más frecuente que este tipo de actividades esté incluido en reuniones de grupos de empresa o despedidas de soltero.
En Internet, existen varias páginas dedicadas por entero a esta apasionante actividad. Nuestra favorita, por ser muy completa es *www.quadtreros.com*. Visítala.

Agradecimientos: Polaris.

Si te suscribes ahora TE REGALAMOS una tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2



Sí, deseo suscribirme a la ***Revista Oficial de PlayStation 2 - España***

- ☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Paises: 129 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

- ☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ☐ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
- ☐ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Titular: ....

Fecha caducidad ..../..../ ..../..../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., R*evista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

* Oferta válida hasta fin de existencias.

CINE

Lo mejor de la cartelera



TÍTULO ORIGINAL: DOOM
DIRECTOR: ANDRZEJ BARTKOWIAK
GUION: DAVID CALLAHAM, WESLEY STRICK. ARGUMENTO DE DAVID CALLAHAM BASADO EN EL VIDEOJUEGO DOOM DE ID SOFTWARE.
REPARTO: KARL URBAN, ROSAMUND PIKE, RAZ ADOTI, DWAYNE 'THE ROCK' JOHNSON, DEOBIA OPAREI, BEN DANIELS, DEXTER FLETCHER
GÉNERO: CIENCIA-FICCIÓN/TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: UIP





The Rock interpreta al Sargento, aunque en un principio se le ofreció el papel de John Grimm, al que finalmente ha dado vida el australiano Karl Urban

DOOM

POR ISABEL GARRIDO

El FPS por antonomasia toma cuerpo en una historia, nada original, pero ágil

Los responsables de llevar a la gran pantalla el que fuera el primer FPS (*First Person Shooter* -juego de tiro en primera persona-) han trabajado muy de cerca con los desarrolladores de *id Software*, creadores del videojuego que en 1993 supuso una verdadera revolución en el mundo del entretenimiento interactivo. El plano subjetivo que tanto se había utilizado en el mundo del cine durante décadas, esa cámara que se sitúa en el punto de vista del protagonista de la acción, llegaba al videojuego para que el usuario desarrollara una nueva experiencia en la que siente cómo apunta y dispara a los malandrines de turno y cómo estos se abalanzan directamente sobre él. En esencia el *Doom* del intachable Andrzej Bartkowiak (al menos como director de fotografía) ha mantenido la esencia del juego: claustrofobia, agobio, tensión, ritmo vertiginoso, acción... y una secuencia casi al final, muy especial...

EL SITE DEL MES

MOVIEWEB
http://www.movieweb.com



Tu mejor fuente de información sobre cine (después de imdb.com)

Poco a poco esta página web se está convirtiendo en una de las favoritas de los fanáticos del cine. En www.movieweb.com podrás encontrar fotos de calidad de tus películas preferidas, las últimas noticias, cifras de taquilla e incluso las notas de producción en formato PDF.

POR ISABEL GARRIDO

LA CAVERNA MALDITA

Pura supervivencia en el corazón de Rumanía



TÍTULO ORIGINAL: THE CAVE
DIRECTOR: BRUCE HUNT
GUIÓN: MICHAEL STEINBERG Y TEGAN WEST
REPARTO: COLE HAUSER, MORRIS CHESTNUT, EDDIE CIBRIAN, RICK RAVANELLO, MARCEL IURES, KERAN DARCY-SMITH, LENA HEADEY
GÉNERO: THRILLER/TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES

El planteamiento de esta caverna que está cubierta por las ruinas de una vieja iglesia templaria, arranca como una especie de misterio arqueológico que rápidamente invita al espectador a sumergirse en sus profundidades. Pronto se convierte en pura lucha por la supervivencia a base de submarinismo o escalada con cuerpos de escándalo muy típicos de Hollywood. Finalmente termina siendo la clásica huida de pobres e indefensos humanos ante criaturas imprecisas cuyo origen se convierte en el último interrogante que contestar. Muchas preguntas en el aire y algún cabo suelto que pasa desapercibido gracias a un tiempo más que razonable de metraje. Algún buen susto...

POR BRUNO SOL

MANDERLAY

Lars Von Trier continúa «La Trilogía de América»



TÍTULO ORIGINAL: MANDERLAY
DIRECTOR: LARS VON TRIER
GUIÓN: LARS VON TRIER
REPARTO: BRYCE DALLAS HOWARD, DANNY GLOVER, WILLEM DAFOE, ISAACH DE BANKOLÉ, LAUREN BACALL
GÉNERO: DRAMA
PAÍS DE ORIGEN: DINAMARCA
DISTRIBUIDOR: GOLEM

La polémica sigue acompañando al danés Lars Von Trier en este segundo capítulo de la trilogía sobre América, iniciada con *Dogville* y que concluirá el próximo año con *Wasington*. ***Manderlay*** disecciona sobre dos temas tan espinosos como son el racismo y la esclavitud, recurriendo para ello al mismo estilo de escenario cuasi teatral de *Dogville*, en el que las paredes desaparecen y todo el escenario es delimitado por marcas de tiza. Bryce Dallas Howard (*El Bosque*) sustituye brillantemente a Nicole Kidman en el papel de Grace, que tras su dramática estancia en *Dogville* llega a una plantación para liberar a sus esclavos... pero las cosas no serán tan fáciles como ella pensaba.

POR BRUNO SOL

DICEN POR AHÍ

La historia de una familia «de película»



TÍTULO ORIGINAL: RUMOR HAS IT...
DIRECTOR: ROB REINER
GUIÓN: TED GRIFFIN
REPARTO: JENNIFER ANISTON, KEVIN COSTNER, SHIRLEY MACLAINE, MARK RUFFALO, MENA SUVARI
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: WARNER BROS

La premisa de la nueva película de Rob Reiner no podría ser más prometedora. Jennifer Aniston descubre, por casualidad, que su familia fue la fuente de inspiración de *El Graduado* (la legendaria película de Dustin Hoffman), su abuela (Shirley MacLaine) fue la «Señora Robinson» y Kevin Costner «El Graduado» al que no tardará en localizar ante la fundada sospecha de que sea su verdadero padre. A partir de ahí, el habitual recital de mohines de la Aniston, que contrastan con el espléndido trabajo de los veteranos Costner y MacLaine, quienes se hacen con toda la atención del espectador cada vez que aparecen en pantalla.

POR B.S.

LOS MEJORES TRAILERS DE LA RED

Aquí tienes un aperitivo de los taquillazos del próximo verano





MIAMI VICE

Michael Mann adapta al cine su conocida serie de TV, con Jamie Foxx y Colin Farrell interpretando a Ricardo Tubbs y S. Crockett.

www.miamivice.com



THE HILLS HAVE EYES

Hollywood recupera otro hito del cine de terror de los años 70, y quitándonos de nuevo las ganas de viajar al corazón de América.

www.foxsearchlight.com/index.shtml



MISSION IMPOSSIBLE III

Tom Cruise volverá este verano a interpretar a Ethan Hunt en una nueva entrega de Mission Imposible con la firma de J.J. Abrams (Alias).

www.missionimpossible.com



PIRATAS DEL CARIBE: EL COFRE...

Johnny Depp, Keira Knightley y Orlando Bloom vuelven a ponerse a las órdenes de G. Verbinsky en El Cofre Del Hombre Muerto.

pirates.movies.com

ALONE IN THE DARK

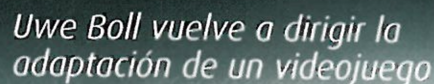
POR ISABEL GARRIDO



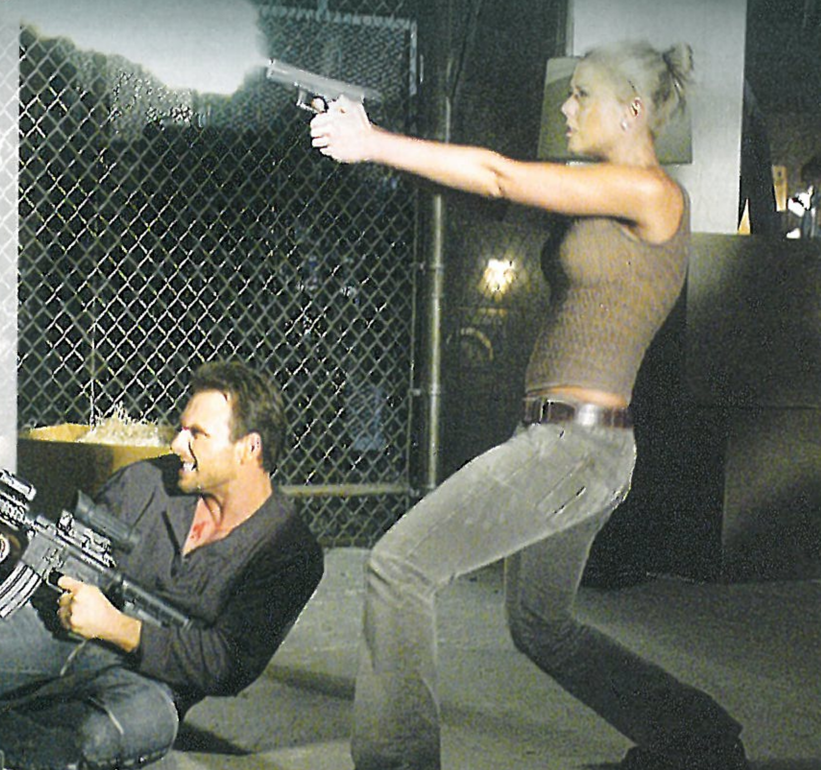


Edward Carnby, interpretado por Christian Slater, es quién más sabe sobre lo solo que puede sentirse uno en la oscuridad...

TÍTULO ORIGINAL: ALONE IN THE DARK
DIRECTOR: UWE BOLL
GUIÓN: ELAN MASTAI, MICHAEL ROESCH Y PETER SCHEERER
REPARTO: CHRISTIAN SLATER, TARA REID, STEPHEN DORFF, FRAK C. TURNER, MATHEW WALKER, WILL SANDERSON, MARK ATCHESON, DARREN SHAHLAVI
GÉNERO: THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: NEW WORLD



Uwe Boll vuelve a dirigir la adaptación de un videojuego



En 2003 el director alemán Uwe Boll era el responsable de adaptar al cine el estupendo *shooter* de **Sega** *The House Of The Dead*. En esta ocasión el género le deja algo más de margen para incluir no sólo efectos especiales y casquería. *Alone In The Dark IV*, que a su vez se inspira en la obra del escritor H.P. Lovecraft, es un videojuego que ha atraido a usuarios de todo el mundo no sólo por la interactividad que supone el *software* de entretenimiento, sino por una trama que consiguió que muchos jugadores evitaran jugar en una habitación a oscuras «por si acaso». ¿Se ha logrado mantener este espíritu en la película además de realizar un producto bien hecho y una historia solvente?... Compruébalo tú mismo.

AEON FLUX

POR BRUNO SOL

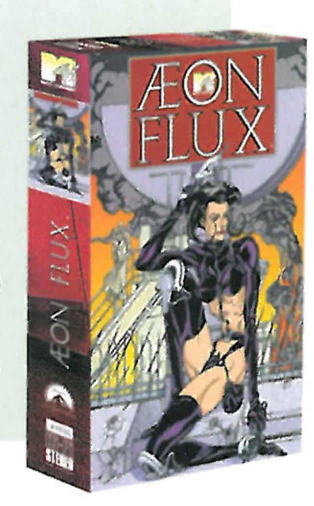
TÍTULO ORIGINAL: AEON FLUX
DIRECTOR: KARYN KUSAMA
GUIÓN: PHIL HAY, MATT MANFREDI
REPARTO: CHARLIZE THERON, MARTON CSOKAS, JONNY LEE MILLER, SOPHIE OKONEDO, FRANCÉS MCDORMAND, PETE POSTLEWAITE
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: FILMAX

Charlize Theron aporta sensualidad a una heroína animada

En un año plagado de estrenos inspirados en cómics, ***Aeon Flux*** ha sido el primero en abrir fuego. Tomando como origen una serie de culto de MTV (emitida en La 2 a principios de los 90 dentro del programa Televisión Líquida), ***Aeon Flux*** narra un futuro apocalíptico, en pleno siglo XXV, donde, debido a un virus, la vida humana ha desaparecido de la faz de la tierra, salvo en la ciudad de *Bregna*, una megalópolis gobernada con puño de hierro por un consejo de científicos. Sus inexpugnables sistemas de defensa serán puestos a prueba por Aeon Flux, una reputada asesina, a la que se ha asignado la tarea de «neutralizar» al líder del gobierno de *Bregna*. Aunque el uniforme de la heroína protagonista ha sufrido algunos cambios respecto a la serie de animación, la agilidad que muestra Charlize Theron en el filme no tiene nada que envidiar a su homónima animada. De hecho, la actriz se lesionó el cuello durante el rodaje de una secuencia de acción (hasta entonces se había negado a usar dobles), retrasando el resto del rodaje durante un buen número de semanas. Afortunadamente, la lesión quedó tan sólo en una anécdota. Ahora habrá que ver si tanto sacrificio ha merecido la pena.

UN CLÁSICO CON SELLO MTV

Durante su escasa vida, el programa Televisión Líquida fue el hogar de unas cuantas series que revolucionaron el mundo de la animación de los años 90, como *The Head*, *The Maxx* o esta ***Aeon Flux***, que catapultó a su creador, Peter Chung, teniendo su prolongación en una serie de TV que **Paramount** ha recopilado recientemente en formato DVD.



Por Isabel Garrido

DANNY THE DOG



■ Morgan Freeman interpreta a un afinador de pianos ciego que ayuda a Danny the Dog (Jet Li) a descubrir un mundo más allá de la violencia

Acción «made in Europe» con un toque de moralina nada barata...

Luc Besson fue el encargado de poner en marcha esta película de acción que exhibe toda la calidad en el campo de las artes marciales de Jet Li. Pero no sólo eso, sino que el cineasta francés buscó a Morgan Freeman para que interpretara al salvador y maestro de Danny, el «perro» asesino de un gángster londinense (Bob Hoskins). Freeman añadió al guión la interesante cuestión de que su personaje fuera ciego, lo que suma a la acción de la película, una indudable calidad interpretativa. Eso sí, al final dirigió el joven, pero muy profesional (según opinión del propio Freeman) Louis Leterrier.

DIRECTOR: LOUIS LETERRIER
REPARTO: MORGAN FREEMAN, JET LI, BOB HOSKINS, VINCENT REGAN, TAMER HASSAN.
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU., FRANCIA, GRAN BRETAÑA.
DISTRIBUIDOR: FILMAX.
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO D.D. DTS 5.1. CASTELLANO E INGLÉS EN D.D. 5.1.
SUBTÍTULOS CASTELLANO E INGLÉS.
P.V.P: 14,99 EUROS



CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5
Tráilers de cine, *videoclip* musical, escenas eliminadas, *Making Of*... Interesante gama de contenidos adicionales, como siempre, para demostrar que el mundo del cine es un arte internacional que comienza a romper tópicos.
VALORACIÓN: 5/5
Entretenimiento y mucha acción a un ritmo trepidante. Para no perder comba en el año que ahora comienza a un precio muy razonable y aceptable. Diversión para todos aquellos aficionados al cine de artes marciales.







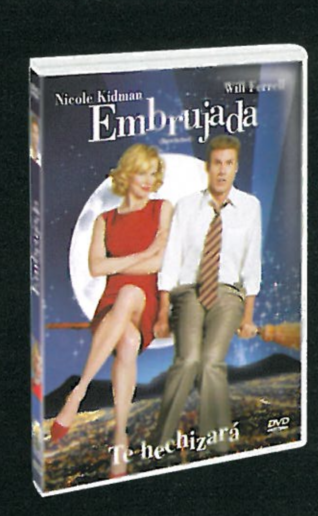


Por Bruno Sol

EMBRUJADA

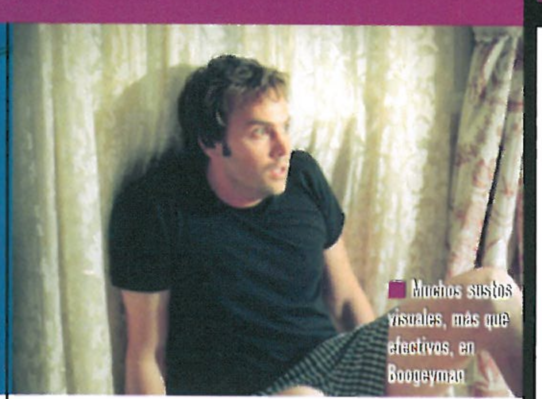
Nicole Kidman rescata un icono televisivo de los años 60

Autora, tanto en su faceta de guionista como de directora, de éxitos de la talla de Cuando Harry Encontró A Sally o *Algo Para Recordar*, Nora Ephron parecía la elección perfecta para llevar a cabo el *remake* de *Embrujada*. La premisa también era prometedora: un actor de la tele en declive (Will Ferrell) busca resucitar su carrera con el *remake* de *Embrujada* y encuentra en la desconocida Nicole Kidman el rostro perfecto para encarnar a Samantha, sin sospechar que se trata de una bruja de verdad. ¿Parece divertido, verdad? Pues en la pantalla no hace gracia. De hecho, irrita ver a unos actores tan buenos dando vida a un guión tan desangelado.
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Comentarios de Nora Ephron. Escenas eliminadas. *Making Of.*
VALORACIÓN: 3/5
El encanto, a prueba de bombas, de Nicole Kidman es el principal aliciente que ofrece esta comedia, un tanto decepcionante si tenemos en cuenta su magnífico reparto y la trayectoria de su directora. Al menos la edición DVD nos permite escuchar las espléndidas voces originales de Shirley MacLaine y Michael Caine. Algo es algo.



DIRECTOR: NORA EPHRON
REPARTO: NICOLE KIDMAN, WILL FERRELL, SHIRLEY MACLAINE, MICHAEL CAINE
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: SONY HOME ENT.
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO...
P.V.P.: 17,99 EUROS

Ahora que se estrena la adaptación cinematográfica de Aeon Flux es un buen momento para disfrutar del original



Muchos sustos visuales, más que efectivos, en Boogeyman

por B.S.



DIRECTOR: PETER CHUNG
GÉNERO: ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: PARAMOUNT HOME ENT.
TIPO DE DVD: 3 DVD-9
IDIOMAS: INGLÉS (5.1, 2.0)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS...
P.V.P.: 21,95 €

AEON FLUX LA SERIE ANIMADA

Todo un clásico de la animación de los 90, impecablemente editado en una colección de tres DVD, que reúne los cortos originales de Televisión Líquida y la serie posterior de TV.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Comentarios de audio. Dos documentales. *Sketches*. *Storyboards*. Otros trabajos de Peter Chung.

VALORACIÓN: 5/5

Una verdadera maravilla animada que no debes perderte.

por Isabel Garrido

DIRECTOR: STEPHEN KEY
REPARTO: BARRY WATSON, EMILY DESCHANET, SKY MCCOLE BARTUSSALE, TONY MUSSET
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: SONY PICTURES H.E.
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: INGLÉS Y ESPAÑOL EN D.D.5.1
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS
P.V.P.: 19,99 €

BOOGEYMAN

¡Qué viene el coco! Es la expresión sobre la que gira esta película de terror con una factura visual interesante, pero que posee poca consistencia argumental. Entretenida por sus numerosos sustos a base del hombre del saco.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

No sabemos si consciente o inconscientemente, **Sony** deja este apartado en blanco.

VALORACIÓN: 2/5

La película es divertida pero su precio resulta excesivo en comparación con sus extras.

En el universo paralelo de CSA Griffith rodó una película donde se narra el apresamiento de Lincoln



Sigourney Weaver interpreta a una madrastra nada inofensiva en este telefilme que cuenta con ciertas variantes respecto a la Blancanieves de Disney

por B.S.

DIRECTOR: KEVIN WILMOTT
GÉNERO: FALSO DOCUMENTAL
PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
DISTRIBUIDOR: FILMAX HOME VIDEO
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 2.0)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS.
P.V.P.: 11,99 €

CSA: CONFEDERATE STATES OF AMERICA

Polémico y brillante ejercicio de historia-ficción en el que se narra qué hubiera sucedido si los Confederados hubiesen vencido durante la Guerra Civil norteamericana: desde un Lincoln procesado por crímenes de guerra a una teletienda donde se venden esclavos.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 1/5

Tráiler.

VALORACIÓN: 4/5

Un falso documental sorprendente, pero muy recomendable.

por B.S.

DIRECTOR: MICHAEL COHN
REPARTO: SIGOURNEY WEAVER, SAM NEILL, TARYN DAVIS
GÉNERO: THRILLER
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: UNIVERSAL PICTURES
TIPO DE DVD: DVD-5
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS... (AMBOS EN 2.0)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO E INGLÉS
P.V.P.: 16,25 €

BLANCANIEVES UN CUENTO DE TERROR

Interesante adaptación del cuento de *Blancanieves* según fuentes tradicionales y no los estereotipos románticos de las historias de amor y fantasía. Es casi una fábula que advierte de ciertos peligros reales...

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 1/5

Casi inexistente aunque su carácter telefílmico puede ser la razón para esta sequía.

VALORACIÓN: 2/5

Un producto muy digno a pesar de ser hecho por y para la TV.

ARRESTED DEVELOPMENT

Una de las más originales y divertidas series que han surgido de Estados Unidos está a punto de llegar a España en formato DVD, por cortesía de **20th Century Fox Home Entertainment**. ***Arrested Development*** narra la delirante historia de los Bluth, una familia rica que ve peligrar su fortuna cuando el patriarca ingresa en la cárcel. El hijo mayor (Jason Bateman) intentará hacerse cargo de los negocios familiares y de sus inestables parientes. La primera temporada se compone de 21 capítulos, distribuidos en tres DVD, con audio en inglés y castellano (ambos en 2.0). El precio, 24,95 Euros. A la venta a partir del próximo 15 de febrero.



SI ANTES LO DECIMOS...

Sólo unos días después de anunciar en estas páginas la nueva edición americana de *The Frighteners* (*Agárrame Esos Fantasmas*), **Universal H.E.** ha puesto a la venta en España una edición aún mejor, que se compone nada menos que de 4 DVD donde podréis encontrar la película estrenada en cine, una nueva versión con comentarios de audio de Jackson, metraje extra y 27 extras diferentes. Todo por sólo 24,99 Euros.








Por B.S.

LA MORADA DEL MIEDO

En esta casa hay algo peor que el precio de la hipoteca

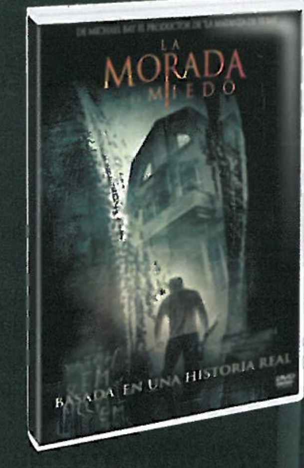
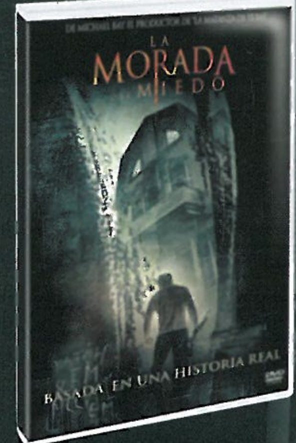
El éxito del *remake* de *La Matanza de Texas* animó a su guionista, Scott Kosar, a repetir la jugada con la actualización de otro aterrador clásico setentero: *Terror En Amityville*. Ryan Reynolds retoma el testigo de James Brolin (el «barbas» del Hotel) como el padre de familia que comienza a ser poseído por el Mal que habita en una casa de *Long Island*. Su fachada, con esos ventanales dispuestos en forma de siniestros ojos, todo un icono del cine de terror, sigue poniéndonos los pelos de punta como en 1979.

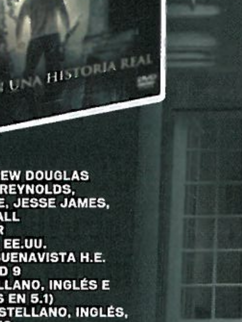
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 4/5

Comentario de audio. Tomas Falsas. Cinco documentales.

VALORACIÓN: 3/5

Sin ser tan afortunado como el *remake* de *La Matanza De Texas*, *La Morada Del Miedo* (horrenda traducción, por cierto) no decepcionará a los amantes de los sustos fáciles y las/los *fans* de los abdominales de Ryan Reynolds.



DIRECTOR: ANDREW DOUGLAS
REPARTO: RYAN REYNOLDS, MELISSA GEORGE, JESSE JAMES, PHILIP BAKER HALL
GÉNERO: TERROR
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR: BUENAVISTA H.E.
TIPO DE DVD: DVD 9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS E ITALIANO (TODOS EN 5.1)
SUBTÍTULOS: CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO, HEBREO
P.V.P.: 19.95 €



Los efectos especiales aéreos son el mejor reclamo de este producto con cierto aire futurista

Robert Rodríguez, además de ser muy amigo de Quentin Tarantino, es un hombre familiar, una vez en cuando nos sorprende con estas películas infantiles para todos los públicos

Jim Henson recrea con bastante acierto el universo de los mitos griegos

por I.G.

STEALTH



DIRECTOR:
ROB COHEN
REPARTO: JOSH LUCHAS, JAMIE FOXX, JESSICA BIEL, SAM SHEPARD, JOE MORTON
GÉNERO: ACCIÓN
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
SONY PICTURES H.E.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS E ITALIANO EN D.D. 5.1
SUBTÍTULOS:
ESPAÑOL, INGLÉS, ITALIANO, PORTUGUÉS, ETC.
P.V.P.: 19,99 €

La Amenaza Fantasma es todo lo que un avión con capacidad de pensar por sí mismo puede llegar a hacer si no se le ata corto... Mucha acción con personajes al estilo *Top Gun*, pilotos de élite.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 5/5

Todo lo que un producto con muchos efectos especiales puede esconder: documental, vídeo musical de *Incubus*, reportaje con la banda sonora, análisis de secuencias.

VALORACIÓN: 3/5

Puro entretenimiento para los que dispongan de un buen equipo de cine en casa: sonido envolvente y explosiones para disfrutar.

por I.G.

SHARKBOY Y LAVAGIRL 3D



DIRECTOR:
ROBERT RODRÍGUEZ
REPARTO:
TAYLOR LAUTNER, CAYDEN BOYE, DAVID ARQUETTE, JACOB DAVICH, TAYLOR DOOLEY
GÉNERO: COMEDIA
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
SONY PICTURES H.E.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS Y PORTUGUÉS EN D.D. 5.1
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS, HINDÚ, ETC.

P.V.P.: 19, 99 €

Los hijos de Robert Rodríguez han sido los encargados de crear esta historia para disfrute de toda la familia aunque en algunos momentos su calidad puede quedar en entredicho...

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5

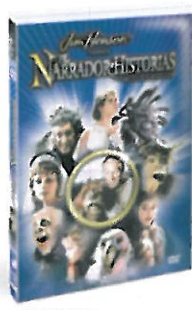
Como sucediera con *Spy Kids 3*, el hecho de desarrollar una versión 3D, parece ser suficiente motivo para satisfacer al público infantil... También se incluyen las gafas rojas y azules.

VALORACIÓN: 2/5

Sin duda puede entretener a algunos niños en particular, pero más bien a pocos adultos, y no por su infantilidad.

por B.S.

EL NARRADOR DE HISTORIAS



DIRECTOR:
VARIOS
REPARTO: VARIOS
PAÍS DE ORIGEN: EE.UU.
DISTRIBUIDOR:
SONY PICTURES H.E.
TIPO DE DVD: DVD-9
IDIOMAS: CASTELLANO, INGLÉS, ALEMAN, ITALIANO
SUBTÍTULOS:
CASTELLANO, PORTUGUES, INGLES, ALEMAN
P.V.P.: 11,99 €

Sony Pictures rescata esta estupenda producción televisiva de Jim Henson de 1990, donde se recrean conocidos mitos griegos como el «Minotauro» y el «Vuelo de Ícaro». Guión y dirección corren a cargo de nombres tan conocidos como John Madden (*Shakespeare in Love*) o Anthony Minghella (*El Paciente Inglés*).

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5

Ni un solo extra.

VALORACIÓN: 4/5

Series tan buenas como ésta jamás deberían haber desaparecido de antena.

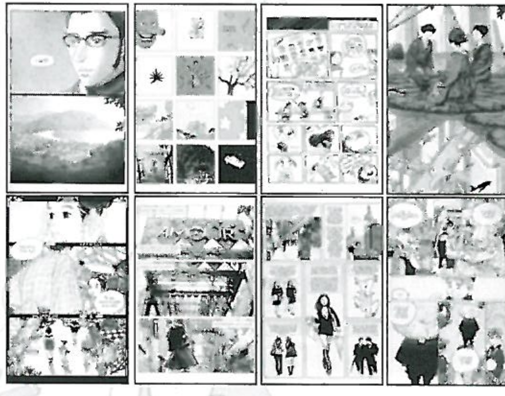
POR NATALIA MUÑOZ

CÓMIC & MERCHANDISING
Universos alternativos

JAPÓN
VISTO POR 17 AUTORES



GUIÓN: VARIOS
DIBUJO: VARIOS
EDITORIAL: PONENT MON
P.V.P: 16 €



Este tomo recorre el país del Sol Naciente desde *Amakusa* hasta *Sapporo* a través de la mirada de diecisiete autores de diferentes nacionalidades. Por un lado, están los propios japoneses que te trasladan a historias ambientadas cada una en su ciudad de origen. Por otro, se hallan los dibujantes franceses, que se sumergieron durante dos semanas en los usos y costumbres de una urbe nipona, quienes plasman en sus relatos el asombro que embarga a un europeo ante una cultura tan diferente a la suya. El resultado es tan heterogéneo (en temática y dibujo) como interesante.

Reputadas figuras del cómic francés y nipón muestran una ciudad japonesa desde su punto de vista y con su particular dibujo.

VALENTINE



GUIÓN: ANNE GUILLARD
DIBUJO: ANNE GUILLARD
EDITORIAL: GLÉNAT
P.V.P: 12 €

CINCUENTA PÁGINAS DEDICADAS A UNA DEPILADORA COMPULSIVA

Al igual que sucede con los videojuegos, el panorama del cómic parece un territorio tradicionalmente considerado más propio del género masculino que del femenino. Por suerte, estas diferencias están desapareciendo y cada vez es mayor el número de autoras, lectoras de cómic y aficionadas a los videojuegos. Sin embargo, ***Valentine*** no es el mejor ejemplo de buen hacer y se queda en «un quiero y no puedo» que no alcanza ni de lejos el humor de las *Mujeres Alteradas* de Maitena ni la crudeza de *Bitchy Bitch* de Roberta Gregory.





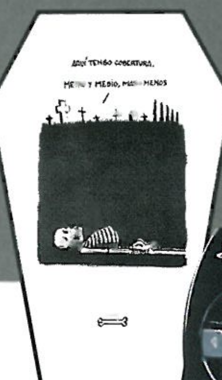
RIP

GUIÓN: XAVIER MACIÀ
DIBUJO: ERMENGOL
EDITORIAL: MILENIO
P.V.P: 14 €

En forma de ataúd y rebosante de humor negro llega *RIP*, obra conjunta de un español y un argentino. En ella se alternan frases lapidarias (en sentido menos figurado que nunca) con viñetas de trazo sencillo en las que los propios esqueletos te sorprenderán con sus divertidas reflexiones.







SECTOR 97



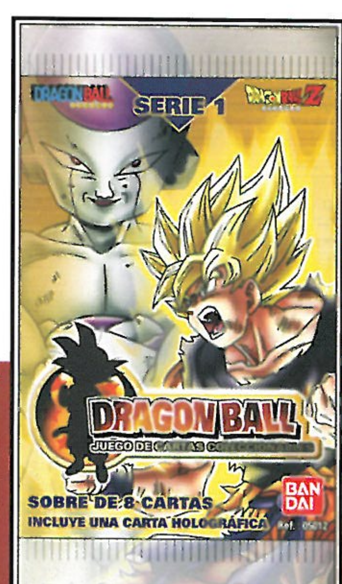
El omnipresente campeón del mundo de Fórmula Uno cuenta ya con su propio cómic en formato digital para que lo puedas llevar en el bolsillo. Entérate de todos los detalle en nuestro suplemento **PSP**.







Dragon Ball es un fenómeno cuya legión de *fans* se encargó de convertir en algo más que una moda. Buena prueba de ello es la edición en DVD de la serie y los OVAs, y el éxito de ventas que tiene cada nuevo videojuego basado en la saga. Ahora, **Bandai** trae a nuestro país el juego de cartas coleccionables, todo un regalo para los seguidores de la obra maestra de Akira Toriyama. La serie 1 consta de 134 cartas diferentes: 50 de ellas exclusivas de los mazos iniciales y, el resto, disponibles en los sobres de expansión. Pero si a alguien todavía le sabe a poco, a lo largo de este año, saldrán a la venta tres nuevas series consistentes en 78 cartas cada una. Para aprender a jugar y practicar con las barajas de inicio, no olvides visitar la web *www.bandaieurope.com*





Además de las Cartas de Personaje, las hay de Escena, de las siete bolas y Shenron, del poderoso dragón.



REVISTA Nº 55
Demos Jugables:
Tekken 5, Formula One 2005, Brave, Y's: The Ark of Napishtim, Worms 4: Mayhem, Final Fantasy X-2, Soul Calibur 2, Pro Evolution Soccer 4, Forgotten Realms: Demon Stone, Spyro: A Hero's Tail.

REVISTA Nº 56
Demos Jugables:
God Of War, Area 51, Brothers In Arms, Destroy All Humans!, Fight Night Round 2, Formula One 2005, Lego Star Wars, Madagascar.

REVISTA Nº 57
Demos Jugables:
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, Musashi Samurai Legend 187: Ride Or Die, Tiger Woods PGA Tour 2006, Tekken 5, God Of War, Juiced, Metal Gear Solid 3, Time Splitters Futuro Perfecto, Rugby 2005.

REVISTA Nº 58
Demos Jugables:
Pro Evolution Soccer 5, Need For Speed Most Wanted, Soul Calibur 3, Beatdown: F.O.V., W.R.C. Rally Evolved, Brothers In Ams: E.I.B., Rainbow Six Lockdown, NHL 06, Darkwatch, Delta Force: B.H.D. Wallace & Gromit: The...

REVISTA Nº 59
Demos Jugables:
Peter Jackson's King Kong, FIFA 06, L.A. Rush, Ratchet Gladiator, Sly 3, Genji, Spartan: Total Warrior, Los Sims 2, SpyToy, Shrek SuperSlam, Evil Dead Regeneration, Dancing Stage Max, Asterix & Obelix XXL2.

REVISTA Nº 60
Demos Jugables:
007 Desde Rusia Con Amor, Singstar 80's, Battlefield 2 Modern Combat, Jak X Combat Racing, The Matrix: Path Of Neo, Without Warning, Los Increíbles: La Amenaza Del Socavador.

Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ....
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es .* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: ....
Dirección: .... Población: ....
C.P. .... Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.
❑ Giro Postal Nº .... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).
❑ Tarjeta de Crédito Nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular: ....
Fecha Caducidad .../.../.../.../ Firma Titular (imprescindible):

POR ANA MÁRQUEZ

MÚSICA

La actualidad musical al completo



Más segura de sí misma y con un nene en su regazo, Ari nos cuenta todos sus secretos, aficiones y cómo ha sobrevivido en un mundo de raperos

ARIANNA PUELLO

De *El Tentempié* a *Así lo Siento*, han pasado muchos años, ¿qué evolución ha habido en Arianna Puello?
En principio la mayor evolución que he visto en mí misma como artista es la seguridad que puedo tener ahora. He viajado mucho, he mamado un sinfín de variedad de músicas y por supuesto he cometido muchos errores de los cuales he aprendido.
El mundo del *Hip-Hop* tiene pocas chicas adeptas ¿te ha sido difícil hacerte hueco en este mundo? ¿has tenido que luchar contra prejuicios?
Pues la verdad es que no he tenido apenas problemas. Todo lo contrario. Al haber pocas tías se nos trata muy bien a las pocas que somos. El hecho de que nos separen a las raperas de los raperos sigue siendo una cuestión social que los mismos medios de comunicación crean.
El *rap* por lo general posee rimas bastante reivindicativas, ¿crees que la música debe cumplir una función social a través de letras comprometidas?
Creo que tiene que haber todo tipo de contexto. Desde letras de amor hasta letras duras y reivindicativas, siempre y cuando todo lo que se diga tenga un sentido.

«¿QUIÉN NO HA JUGADO AÚN A LA PLAY? NO SOY UNA FLIPADA PERO HE CAÍDO EN LA TENTACIÓN DE TÍTULOS COMO GTA SAN ANDREAS»

Con tu último disco conseguiste que los sonidos rítmicos de *rap* sean algo más bailables, ¿cómo lo has logrado?
No sé... esto va como va. Los productores con los que trabajé para este disco ya conocen mis gustos. Así que me iban enseñando cosillas y yo iba seleccionando. He recurrido mucho a la música que escucho.
¿Te gusta la fusión?
Sí me gusta, pero sólo las fusiones bien hechas. Todo lo que esté bien hecho se debe reconocer.
¿Qué significa el *Hip-Hop* para ti?
Hoy en día mi música, mi trabajo y lo que me ha hecho ser lo que soy. ¡¡¡Una persona orgullosa de mí misma!!!
¿Cómo ves el movimiento *Hip-Hop* en España? ¿Estamos muy atrás con respecto a otros países?
A nivel mediático sí. Hace falta más dedicación e inversión en el *Hip-Hop* español. La cosa sería muy distinta. Pero bueno, dentro de lo que hay nos lo hacemos de p... madre, imagínate si tuviéramos esos recursos que aún nos faltan. En fin... ¡¡Tiempo al tiempo!!!
Ahora, siendo todo una madraza, ¿cómo te planteas tu carrera profesional?
Ahora mismo estoy escribiendo los temas del próximo disco, y en breve estará en la calle.... Supongo que la única cosa que me afectará será a la hora de viajar. Espero poder compartir todo este mundo con mi hijo. ¡Me lo imagino y flipo!
Seguro que has escrito alguna nana...
De momento no he escrito ninguna... pero está claro que un temita le voy a dedicar.
¿Tu nuevo estado está influyendo en tu estilo?
Si te refieres a que si he dulcificado mis rimas... ¡sigo en mi línea!
¿Algún nuevo proyecto a la vista?
Mi disco, unas cuantas colaboraciones y una gira por Estados Unidos para este año, que ha surgido a raíz de un recopilatorio de mis temas que van a editar allí.
El mejor lugar para disfrutar de Ari en todo su esplendor...
De fiesta en la playa, lo pasaríamos en grande...
¿Alguna vez has jugado con PlayStation 2?
Cómo no... ¿Quién no ha jugado aún a la Play? No soy una flipada pero he caído en la tentación de probar algunos juegos como por ejemplo *Tekken 3*, o *GTA San Andreas*.
¿Qué opinas de juegos como *Getting-Up*?
Genial, es una manera formidable de descubrir la cultura del *Hip-Hop*, además ¡Jota Mayúscula pone las voces del prota! Tengo colegas que se pasan el día entero enganchados y a veces ¡¡les metería un par de collejas!!



ELLA ES ÚNICA

En 1998 editó su primer disco, *El Tentempié*, logrando el respeto entre los raperos dentro y fuera de nuestro país. Ahora a punto de sacar su quinto disco, y recientemente estrenada como mamá, se va de gira a EE.UU. para promocionar un recopilatorio de sus temas publicado allí.



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTITULOS: NO
SONIDO: ESTÉREO
TIPO DVD: DVD-9
COMPANIA:
GEFFEN RECORDS

LIMPBIZKIT
GREATEST VIDEOS

La banda más popular del Metal-Rap recuerda sus mayores éxitos en un DVD antológico imprescindible para su legión de fans

Mientras arrecian los rumores de separación de la ya muy mermada banda del controvertido «frontman», polemista y ejecutivo discográfico **Fred Durst**, tras los sucesivos golpes que supusieron el abandono definitivo del gran **DJ Letal**, los viajes de ida y vuelta del guitarrista **Wes Borland** y el relativo fracaso comercial y crítico de sus dos últimos álbumes, se pone en circulación, como complemento del inevitable *Grandes Éxitos* en formato audio, esta interesante y cuidadosa selección de los mejores *videoclips* de su carrera. Una extraordinaria compilación que repasa puntualmente su particularísima evolución (y progresivo desplome) dentro del hoy floreciente campo del *Rap-Metal* (un género musical del que supieron extraer más réditos crematísticos que nadie, abriendo el camino para grupos del calibre de *Linkin Park* y sus legiones de émulos de todo pelaje), dejando bien claro para las generaciones posteriores su innegable importancia específica en el devenir del *Rock* de final de siglo.

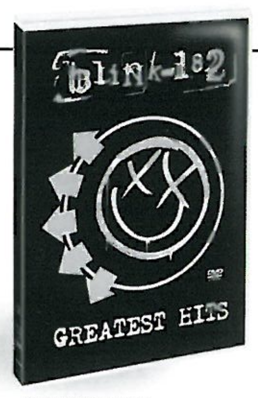
CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5
No existe capítulo de Extras.

«SON LOS RESPONSABLES DE POPULARIZAR EL RAP-METAL»

VALORACIÓN: 3/5
Aunque no pueda, cabalmente, atribuírseles el mérito de haber sido los creadores de la feliz ocurrencia de fusionar las guitarras *Heavys* con el ritmo y la rima del *Hip-Hop* (eso queda para los geniales *Beastie Boys*, los nunca suficientemente bien ponderados *Anthrax* o los injustamente olvidados *Urban Dance Squad*) no es posible negar que fueron los chicos de la «Galleta Sosa» quienes más hicieron por popularizar un estilo que, hasta su llegada, y con muy pocas excepciones, no había pasado de ser un simple fenómeno «de culto» y, por tanto, de muy limitada proyección comercial. Por el camino, un ramillete de canciones cerveceras y festivas, que siempre conviene recordar: *Faith* (su «sardónica» y brillante recreación del *mega-hit* de George Michael), Nookie, Break Stuff, Re-Arranged... que, en sus versiones audiovisuales, resaltan todavía más la faceta *Pop* de una excelente banda que, quizá, nunca debería haberse tomado a sí misma tan en serio. Y, ojo, que el «revival 90's» está a la vuelta de la esquina...

COMPACT
LA SELECCIÓN MUSICAL MÁS AUTÉNTICA DEL

BLOODHOUND GANG
HEFTY FINE
GEFFEN RECORDS
Jimmy Pop y su pandilla vuelven a la carga con nuevas (y mayores) dosis de incorrección política, escatologías variadas y gamberrismo musical. En la coctelera, guitarrazos «punkarras», bases *Hip-Hop*, melodías *Pop* (de altísima adherencia), un toque de fiesta «bakala» y desparrame generalizado, sin más objetivo que garantizar la juerga y las risas de la concurrencia. No tienen remedio estos chicos. ¿Estás dispuesto a perdértelos?



CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: ESTÉREO
TIPO DVD: DVD-5
COMPAÑÍA: GEFFEN RECORDS





BLINK-182
GREATEST HITS

La práctica integridad de los filmes promocionales del popular trío *Skate-Punk* incluye todos los grandes éxitos que les han ido proyectando, sin prisas pero sin pausas, a la fama planetaria. No se añade absolutamente ningún tipo de extras, lo que empequeñece y enfría sensiblemente la, por otro lado, irresistible colección de soleados himnos playeros del veloz y personalísimo *combo* californiano.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 0/5
No existe capítulo de Extras.

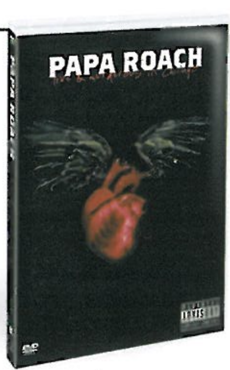
VALORACIÓN: 3/5
Los de San Diego rinden cuentas con su agitado pasado en esta acelerada compilación de sus momentos más memorables. Guitarras galopantes, estribillos infecciosos, una casi total falta de pretensiones y su muy personal sentido del humor, la marca distintiva del grupo.

PAPA ROACH
LIVE AND MURDEROURS IN CHICAGO

Vibrante concierto del cuarteto (celebrado en mayo del pasado 2005 en un atestado *Vic Theater* de Chicago) que da buena cuenta de la práctica totalidad de su repertorio haciendo gala en todo momento de una preparación física poco común ante un público fanatizado, que conoce al dedillo todas y cada una de las composiciones *Hardcore-Metal-Grunge-Pop* (con ocasional regusto *AOR*) de los californianos.

CALIDAD DE LOS EXTRAS: 3/5
Siete *clips* y fotografías. Sin subtítulos...

VALORACIÓN: 3/5
Combinación de la potencia de su sencilla y eficaz puesta en escena, con las más elaboradas –aunque igual de pétreas– presentaciones en formato *clip* de sus atormentadas canciones, permitiendo apreciar con nitidez los matices de su personal universo creativo.

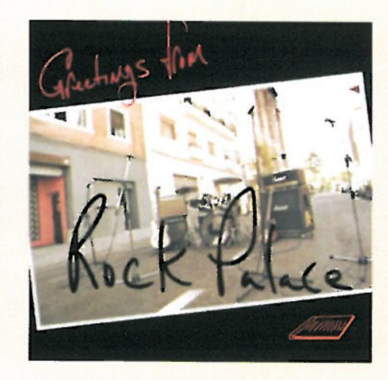


CARACTERÍSTICAS
IDIOMAS: INGLÉS
SUBTÍTULOS: NO
SONIDO: ESTÉREO/
DOLBY SURROUND 5.0
TIPO DVD: DVD-9
COMPAÑÍA: GEFFEN RECORDS

DISC
MOMENTO



VARIOS
PLAY
WARNER MUSIC/SONY BMG/EMI MUSIC
Muchos de los más sonados éxitos internacionales de 2005, reunidos en este ensamblaje navideño: estrellas indiscutibles (**Paul McCartney**, **Rolling Stones**...), recién llegados (**James Blunt**), las últimas dianas del *Brit-Pop* (**Gorillaz**, **Coldplay**), el *R'N'B* (**Destiny's Child**, **Toni Braxton**), el *Pop* (**Robbie Williams**) y la *Electrónica* (**Goldfrapp**, **Moby**), en un intenso resumen musical del año que ha terminado.

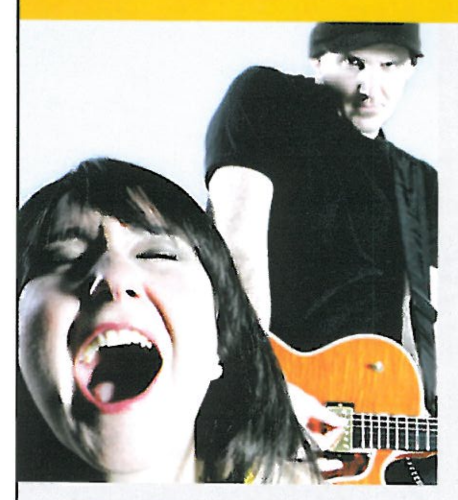


VARIOS
GREETINGS FROM ROCK PALACE
ROCK PALACE/MUNSTER RECORDS
Los locales de ensayo más renombrados de Madrid celebran su 10° Aniversario con esta reunión de 33 de los grupos con mayor proyección del *Rock* alternativo, atacando un volcánico repertorio de clásicos del *Rock*, seleccionado por la mítica guitarrista **Nora Findlay**. A destacar el estilazo de *Imperial Surfers* y *King Wolf*, la osadía de *Los Imposibles* y **County Jail**, el nivelón de *L Barf* o la originalidad de *Mascarada*.



SALVADOR DOMINGUEZ
HELLOMOTO
BLANCO Y NEGRO
Veintidós «llenapistas» inapelables en esta recopilación de hedonismo electrónico patrocinada por una conocida marca de telefonía móvil, con la participación de algunos de los «gurus» del género (**Bob Sinclair**, **Armand Van Helden**, **Roger Sánchez**...), un puñado de novatos prometedores (**Flat Pack**, **Lee Cabrera**, **Martin Solveig**...) y, como atractivo extra, un DVD de regalo con quince *videoclips* de los artistas participantes.

Ponte al día con NOTICIAS PlayStation.2
Revista Oficial - España



El dúo zaragozano **Amaral**, tras comenzar el nuevo año como «Mejor Artista Nacional» y «Mejor Artista En Directo» en las listas elaboradas por los lectores de los diarios El País y El Mundo, respectivamente, se encuentra a punto de embarcarse en una extensa gira de promoción por Los Ángeles, Miami y Puerto Rico, incluyendo una serie de entrevistas de prensa y presentaciones acústicas en radio y TV.

A partir de la segunda quincena de enero, el veterano cantante madrileño **Jaime Urrutia** (ex de *Gabinete Caligari*) vuelve a los escenarios de toda España para presentar su nuevo disco *El Muchacho Eléctrico*.
Más noticias, en breve.

Homenaje A Los Ángeles, Intervenciones Estelares es el largo título del tributo ofrecido por artistas granadinos de la talla de **Miguel Ríos**, **J** y **Florent** de **Los Planetas**, **Popi** y **Pablo 6** de **Manía Stereo** (hijos de **Alfonso González «Poncho»**- líder y compositor de *Los Ángeles*), **Rafael Amargo**, **Antonio Arias**, **Lorena Enjuto** y **Víctor Lapido** de **Lagartija Nick** o **Lori Meyers** al mítico grupo andaluz, casi 30 años después de que un trágico accidente interrumpiera su carrera musical. A la venta desde el 13 de diciembre en áreas y tiendas especializadas.

Richard Ashcroft, voz e imagen principal de los desaparecidos *The Verve*, promete nuevo disco (el tercero de su carrera en solitario) para el próximo mes. Más información y alguna descarga gratuita en *http://www.richardashcroft.com*

Singles, Directos y Sirocos, el nuevo trabajo de **Manolo García**, presentado en una lujosa caja con dos CD y un DVD, entra directamente al Nº3 en la lista de los álbumes más vendidos en nuestro país.



Agotadas ya las localidades para los conciertos de los británicos *Depeche Mode* en Madrid y Barcelona durante la primera quincena de febrero, se confirma la participación del grupo en la próxima edición de **Festival Internacional de Benicassim**, así como dos fechas más para julio:
- 25 de julio: Torrevieja - Parque Antonio Soria
- 26 de julio: Granada - Plaza de toros

Veinte años después de *Licensed To Ill*, los neoyorquinos *Beastie Boys* publican *Solid Gold Hits*, un extraordinario resumen de su trayectoria.

La Oreja de Van Gogh prepara su cuarto disco y su lanzamiento coincidirá con el 10º aniversario del grupo español. Los componentes ya están ultimando las canciones y maquetas de su próximo álbum, ¿alcanzará el número de ventas conseguido con el anterior, *Lo Que Te Conté Mientras Te Hacías La Dormida*?

FOTOGRAFÍA Y TEXTO:
JOSÉ LUIS DEL CARPIO

SAAB
9-3 SPORT HATCH
1.9 TID VECTOR

Aventurero que puede con todo

Es la respuesta a las necesidades de cualquier conductor que no quiera renunciar a nada. A quien le guste viajar sin desahogos y sin limitaciones de espacio, pero sin que ello conlleve la compra de un coche de estética discutible y con un comportamiento demasiado burgués, en la gama **Sport Hatch** es posible que satisfaga todas sus necesidades. Estéticamente lo que más impacta es su zaga, tremendamente original y quizá la más llamativa de los coches llamados «familiares» o «rancheras». La parte delantera es más «sosa», mucho más clásica e impersonal, pero con la elegancia de todo **Saab**. Y también llama la atención su línea, que con las imponentes llantas de 17 pulgadas que equipaba esta unidad de pruebas, le confiere un aspecto inusualmente deportivo a este coche «de familia». Una vez al volante enseguida percibimos que estamos dentro de un **Saab**. La sensación de calidad la transmite desde el primer al último mando. Quizá abruma un poco tanto botón, pero a los pocos minutos sabremos controlar sin problema todo el gran equipamiento electrónico que ofrece este vehículo. El diseño del interior sigue la línea de la casa, imperando el clasicismo y la sobriedad, para mantener la elegancia que tanto buscan los compradores de la marca. Los asientos son soberbios, auténticas butacas ampliamente configurables que recogen y sujetan de forma



- MOTOR: 1910 cc. (4 cilindros)
- POTENCIA: 150 CV. (4.000 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100: 9,5 s.
- VELOCIDAD MÁXIMA: 210 km/h
- PESO: 1.610 kg.
- CONSUMO:
  Urbano
  7,7 l/100
  Extraurbano
  4,9 l/100
  MEDIO
  5,9 l/100
- DIMENSIONES
  Largo: 4.654 mm.
  Ancho: 1.762 mm.
  Alto: 1.507 mm.
  Maletero: 419/1273 l.
  Depósito: 62 l.

www.saab.com

(+) MALETERO, ACABADOS, CONSUMOS, ZAGA.

(-) AMORTIGUACIÓN LIGERAMENTE BLANDA

GAMA SAAB SPORT HATCH
DESDE: 26.350 €
HASTA: 42.220 €
VERSIÓN PROBADA: 33.510 €





El salpicadero está plagado de botones. La electrónica, como es habitual, manda. Tenemos infinidad de posibilidades de configuración a la carta en el menú del ordenador del coche



«EL SPORT HATCH AÑADE A SU GRAN HABITABILIDAD UNA IMAGEN ORIGINAL Y MUCHA AGILIDAD DINÁMICA»

excepcional y que permiten hacer muchos kilómetros sin que se resienta la espalda del conductor. Respecto al motor, el 1.9 de 150 caballos mueve con agilidad y soltura suficiente al vehículo, por muy lleno de pasajeros y cargado de equipaje que vaya. Y además sorprende su consumo, ya que en cruceros de 120-140 km/h es difícil que supere los 7 litros de media. Su bastidor es efectivo y equilibrado, aunque por las características estéticas quizá le vendría bien un tarado un pelín más duro de sus suspensiones. Pero eso sólo para los que les gusten las carreteras reviradas, porque en una conducción normal, con carreteras con firme en buen estado, el **9-3 Sport Hatch** es todo un devorador de kilómetros insaciable, todo un aventurero que será capaz de llevarnos a donde queramos con una efectividad siempre al máximo nivel. Como se puede esperar, el **Saab 9-3 Sport Hatch 1.9 TiD**, por muy juvenil y deportivo que sea su enfoque y aspecto, no es un vehículo barato. Sin embargo, comparándolo con la competencia, sí que parece que vale lo que cuesta la diferencia por los detalles que ofrece. Tampoco hay que olvidar que al pagar un **Saab** también se paga la exclusividad que supone tener bajo nuestros pies el empaque de una marca de prestigio. ■



DISEÑO	MOTOR/PRESTACIONES	ACABADO	CONSUMO	CALIDAD/PRECIO	GLOBAL
8,5	8	8,5	8,5	8	8,3

BARCELONA TUNING SHOW

SHOW EXTERIOR

En un patio interior del recinto se ofrecieron diferentes espectáculos, entre ellos este súper camión, que hacía caballitos con una facilidad pasmosa. Fijaos en las llamaradas de los escapes.

Coches espectaculares, chicas y NFS Most Wanted

Esos son los ingredientes básicos de cualquier *show*/feria de *tuning* que se precie, y la segunda edición del segundo **Barcelona Tuning Show** no iba a ser menos. Por el recinto de la **Fira de Barcelona** pasaron nada menos que 80.000 visitantes, que durante el primer fin de semana de diciembre alucinaron con la más exclusiva galería de coches tuneados que recordamos. Más profesional que particular, los asistentes podían, además de contemplar las rarezas y bellezas de algunos trabajos, comprar accesorios de todo tipo y asistir a diferentes *shows*, en especial el *Camión Wheeling*, del que podéis ver unas fotos en esta misma página. Aparte de las chicas, que como siempre fueron el reclamo principal de cada *stand*, el protagonismo lúdico de la feria lo puso **EA** con su ***Need For Speed Most Wanted***, que gracias a este tipo de eventos se ha confirmado como una de las franquicias de coches más exitosas de la historia. Diferentes máquinas con el juego y una pantalla enorme en medio del recinto sirvieron para que cualquiera pudiera tener un primer contacto con el título. Y no podemos olvidarnos del **Project Car 2005** de **EA**, que ya se mostró al público con sus flamantes pinzas **Brembo** y un equipo multimedia sorprendente. De nuevo, uno de los coches más fotografiados y admirados.

STAND DE EA

Esta enorme pantalla que veis en esta foto fue el centro de atención de todos los asistentes. Quien quiso pudo jugar en tamaño «big size» con **NFS Most Wanted**. El último día se celebró la final de un concurso organizado por **EA** y una cadena de tiendas, en la que el campeón ganó suculentos premios, entre ellos un plasma de 42 pulgadas.











Si volvieras a nacer, ¿cómo te gustaría ser?



Imagina por un momento que tuvieses la oportunidad de volver a nacer, ¿qué harías?, ¿qué cambiarías de ti mismo? ¿el color del pelo? ¿el color de ojos? Vamos, no desaproveches esta oportunidad con cambios tan superficiales. Puedes ser más ambicioso, no? Tomemos por caso el nuevo Clio, ¿qué eligió para su renacimiento? Para empezar, ser más grande, ser el coche más grande de su categoría. Tener 5 estrellas EuroNCAP. Tener hasta 8 airbags. Más espacio. Más visibilidad. Más comodidad. Mayor superficie acristalada. Estas son algunas de las cosas que eligió el Clio y fueron los especialistas los que lo eligieron el coche del año 2006. Está claro que el Clio volvió a nacer. Y lo que está claro, es que no desaprovechó su renacimiento, no?

Ahora puedes tener la melodía del anuncio de Renault Clio en tu móvil. **Envía CLIOPALOMITAS al 5525**

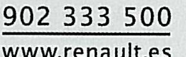
Coste del SMS 0,90€+IVA





Fecha del test: mayo 2005
www.euroncap.com





902 333 500
www.renault.es

CAR OF THE YEAR 2006

Coche del año 2006